

**PERMAINAN TRADISIONAL DAKON
SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS
DI TK ABA GEDONGKIWO YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagai Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Annisah Noviarti

NIM 09206241018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

Tugas akhir karya seni yang berjudul *Permainan Tradisional Dakon sebagai Tema Perancangan Interior Ruang Kelas di TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta* ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 21 Maret 2014

Dosen Pembimbing




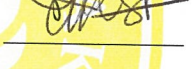
Dwi Retno Sri Ambarwati, S. Sn., M.Sn

NIP 19700203 200003 2 001

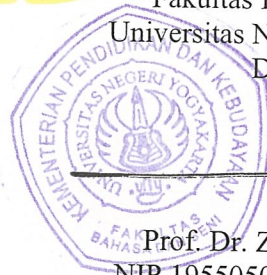
PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Permainan Tradisional Dakon sebagai Tema Perancangan Interior Ruang Kelas di TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta* yang disusun oleh Annisah Noviarti, NIM 09206241018 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 18 Maret 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		10 April 2014
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris Penguji		10 April 2014
Eni Puji Astuti, S.Sn., M.Sn.	Penguji Utama		10 April 2014
Dwi Retno S.A, S.Sn., M.Sn.	Penguji Pendamping		10 April 2014

Yogyakarta, 10 April 2014
Fakultas Bahasa & Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Annisah Noviarti

NIM : 09206241018

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta


menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri.

Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 4 Maret 2014

Penulis,



Annisah Noviarti
NIM 09206241018

PERSEMBAHAN

*Teruntuk Ayah dan Umak yang sangat Annis rindukan kasih sayangnya,
Untuk Ria Ivoni, Kakak yang telah membiayai kuliah,
menggantikan tanggungjawab orangtua.*

MOTTO

Al-ilmu nurun wa nurullahi la yuhda li ashin

Sesungguhnya ilmu adalah cahaya & cahaya Allah tidak datang kepada seseorang yang berbuat maksiat.
(Imam Asy-Syafi'i)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT. Berkat rahmat, hidayah dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana.

Penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta dan Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
2. Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNY, Bapak Drs. Mardiyatmo, M. Pd.
3. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS UNY.
4. Dosen Pembimbing Tugas Akhir Karya Seni, Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn yang telah memberikan arahan dalam penyusunan tugas akhir karya seni ini.
5. Kepala sekolah TK ABA Gedongkiwo, Sumiati, S.Pd.AUD atas kesempatannya menjadikan sekolah tersebut sebagai obyek perancangan interior dan memberikan kemudahan dalam menangani proses penelitian dan pengambilan data.
6. Guru-Guru sekolah beserta staf TK ABA Gedongkiwo, diantaranya Puryantinah, S.Pd dan Nurul Hidayati, A.Ma yang telah memberikan kemudahan dalam menangani proses penelitian dan pengambilan data.
7. Ayah dan Umak yang telah memberikan dorongan materil dan moril
8. Teman-teman semua yang telah memberikan semangat, dukungan, serta bantuan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan.

Penulis sadar sepenuhnya apabila dalam penulisan ini masih jauh dari sempurna. Mudah-mudahan karya tulis ini dapat memberi manfaat bagi semua orang serta memberi barokah.

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Permainan Tradisional	7
B. Dakon	7
1. Bahan yang dipakai untuk membuat dakon.....	9
2. Macam-macam bentuk dakon.....	10
C. Perancangan	14

D. Desain Interior.....	14
1. Proporsi.....	14
2. Skala	15
3. Keseimbangan	15
4. Harmoni	15
5. Kesatuan Variasi.....	15
6. Ritme	15
7. Penekanan / Pengutamaan	15
E. Ruang Kelas	19
F. Taman Kanak-kanak (TK)	19
G. Ukuran Perabot Anak.....	21
H. Ruang Ramah Pendidikan Anak	24

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Metodologi Perancangan.....	37
1. Potensi dan Masalah.....	37
2. Pengumpulan Informasi	38
3. Tinjauan Data	40
4. Dasar Ide Perancangan.....	47
5. Kriteria Desain	51
6. Alternatif Elemen Interior TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta	52
7. Cakupan Tugas.....	60
B. Hasil Perancangan.....	62
1. <i>Zonning</i>	62
2. Sirkulasi	63
3. Denah Perancangan	64
4. <i>Wallpapper</i>	65
5. Perabot	66
6. Perspektif Ruangan.....	74

BAB IV PENUTUP	79
Kesimpulan	79
 DAFTAR PUSTAKA	 80
LAMPIRAN	83

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1	Bermain Dakon	8
Gambar 2	Alat Dakon	8
Gambar 3	Alat dakon terbuat dari kayu	9
Gambar 4	Alat dakon terbuat dari plastik	10
Gambar 5	Alat dakon terbuat dari keramik	10
Gambar 6	Dakon Kepala Angsa	11
Gambar 7	Dakon Naga	11
Gambar 8	Dakon Motif	11
Gambar 9	Dakon Kayu Batik	12
Gambar 10	Dakon Ikan	12
Gambar 11	Dakon Jinjing	13
Gambar 12	Dakon Bebek	13
Gambar 13	Formasi Tradisional	28
Gambar 14	Formasi U	29
Gambar 15	Formasi Kelompok	30
Gambar 16	Sambungan jari (<i>Finger joint</i>)	32
Gambar 17	Skema Langkah-langkah perancangan	37
Gambar 18	Site Plan TK ABA Gedongkiwo	41
Gambar 19	Tampak depan	42
Gambar 20	Ruang Kelas	43
Gambar 21	Area Servis	43
Gambar 22	Almari Penyimpanan	44
Gambar 23	Denah kelas B di TK ABA Gedongkiwo	45
Gambar 24	Arus Kegiatan	46
Gambar 25	Dasar ide perancangan dakon	48
Gambar 26	Dasar ide perancangan kursi 1	48
Gambar 27	Dasar ide perancangan kursi 2	49
Gambar 28	Dasar ide perancangan kursi 3	49
Gambar 29	Dasar ide perancangan kursi 4	50

Gambar 30	Ide perancangan “dakon” diterapkan pada meja.....	50
Gambar 31	Ide perancangan “dakon” diterapkan pada <i>prototype</i> (1 <i>seat</i> Meja, kursi dan <i>wallpapper</i>	51
Gambar 32	Alternatif <i>Wallpapper</i>	53
Gambar 33	Alternatif Denah 1	54
Gambar 34	Alternatif Denah 2	55
Gambar 35	Desain Kursi 1	56
Gambar 36	Desain Kursi 2	57
Gambar 37	Desain Kursi 3	58
Gambar 38	Desain Kursi 4	59
Gambar 39	Desain Meja	59
Gambar 40	<i>Zonning</i>	62
Gambar 41	Sirkulasi	63
Gambar 42	Alur Pemetaan Sirkulasi	64
Gambar 43	Denah Perancangan	64
Gambar 44	<i>Wallpaper</i>	65
Gambar 45	Perabot	66
Gambar 46	Sampel Meja	67
Gambar 47	Desain Kursi 1	69
Gambar 48	Desain Kursi 2	70
Gambar 49	Desain Kursi 3	71
Gambar 50	Desain Kursi 4	73
Gambar 51	Area Belajar	74
Gambar 52	Area Membaca.....	75
Gambar 53	Area Tutorial.....	76
Gambar 54	Area Penyimpanan.....	77
Gambar 55	Area Lalu Lintas	77

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1	Data ukuran meja peserta didik berdasarkan usia.....	22
Tabel 2	Data ukuran kursi berdasarkan usia	23

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Surat Keterangan TK.....	84
Rencana Denah	85
Gambar Potongan A-A.....	86
Gambar Potongan B-B	87
Gambar Potongan C-C	88
Gambar Potongan D-D.....	89
Gambar Meja	90
Gambar Kursi 1	91
Gambar Kursi 2.....	92
Gambar Kursi 3	93
Gambar Kursi 4	94
Perspektif Area Belajar	95
Perspektif Area Membaca/Bermain	96
Perspektif Area Tutorial.....	97
Perspektif Area Penyimpanan	98
Perspektif Area Lalu Lintas	99
Foto Maket	100

**PERMAINAN TRADISIONAL DAKON
SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS
DI TK ABA GEDONGKIWO**

Oleh
Annisah Noviarti
NIM 09206241018

ABSTRAK

Tujuan perancangan ulang interior ruang kelas di TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta adalah untuk mendeskripsikan konsep perancangan permainan tradisional dengan tema dakon, dan merancang interior ruang kelas, serta mendeskripsikan hasil perancangan.

Metode dalam perancangan ulang interior ini dilakukan dengan cara observasi untuk memperoleh data berupa bentuk ruang, ukuran dan fasilitas dalam ruang kelas. Data tersebut diterapkan di dalam *item* elemen interior diantaranya; pelapis dinding, lantai, *plafond*, material, denah dan perabot. Desain dipilih dari rancangan alternatif-alternatif yang ada dan menghasilkan gambar manual. Adapun proses modeling dan rendering diolah dengan menggunakan *software AutoCAD 2012, 3DS Max 2012*. Dan tahap *Plotting* dan *Finishing* menggunakan *software CorelDraw X6*.

Hasil perancangan ulang interior ruang kelas menunjukkan bahwa: (1) konsep ide perancangan dengan pengeksplorasian bentuk dakon yaitu lingkaran, ujung dakon, lubang dakon, (2) merancang ruang kelas yang diterapkan terhadap perabot sebagai alat mediasi kepada anak-anak dalam menanamkan nilai-nilai luhur, (3) perancangan berupa *prototype* kursi dan meja, *wallpapper*, serta area pengolahan elemen ruang dan tata kondisional ruang TK serta area pada ruang kelas meliputi area belajar, area bermain/belajar, area penyimpanan, area sirkulasi, area tutorial, area lalu lintas.

Kata kunci: Perancangan ruang kelas, permainan tradisional dakon, interior.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya dari warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Nilai-nilai budaya yang menarik akan melatih pemain menjadi jiwa-jiwa yang berkarakter. Pada hakikatnya, permainan tradisional dapat melatih seseorang mempunyai kecakapan yang sangat penting untuk kehidupan bermasyarakat misalnya melatih kejujuran, melatih ketangkasan, melatih keberanian, melatih kecerdasan, melatih bersosialisasi, melatih berbagi, melatih keteraturan serta melatih bertanggungjawab (Andang Ismail, 2009:101).

Seiring berjalannya waktu, perkembangan IPTEK pada era globalisasi sekarang sangat maju pesat. Ruang, waktu, jarak dan dunia yang luas menjadi sempit, jauh menjadi dekat dengan adanya IPTEK. Dengan keadaan seperti itu, permainan tradisional menjadi terhimpit dan kurang banyak diminati bahkan sudah tidak populer lagi di kalangan anak-anak. Demikian terjadi karena munculnya permainan baru dari luar yang lebih bervariasi dan lebih menarik dibanding tempat asal produksi permainan tersebut.

Permainan yang dianggap tidak mengembangkan kreativitas dalam pertumbuhan anak dan laku keras hampir di seluruh penjuru dunia adalah permainan modern.

Permainan modern membawa beberapa hal negatif, diantaranya (a) anak semakin tidak mengenal permainan tradisional; (b) perubahan perilaku anak-anak yang menuntut pemenuhan permainan modern yang bersifat kurang ekonomis; (c)

menurunnya semangat belajar anak-anak diakibatkan permainan modern lebih menarik dibandingkan proses belajar.

Permainan tradisional banyak mengandung aspek positif dan edukatif. Nilai-nilai yang terkandung dari permainan tradisional adalah menanamkan budaya terampil bekerja, menanamkan keuletan dan ketabahan, menanamkan cara berpikir yang divergen (sebagai cikal bakal tampilnya pribadi kreatif), menanamkan etos kerja produktif, menanamkan jiwa aktif yang mengarah kepenemuan sesuatu yang baru (orisinal) dan berbeda, menanamkan daya kompetensi yang tinggi, menanamkan kepercayaan diri yang kuat. (Andang Ismail (2009:101).

Untuk menanamkan nilai edukatif perlu upaya untuk melestarikan nilai-nilai tersebut melalui permainan tradisional. Salah satu upaya dari pemerintah melalui Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional yang berada di bawah naungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan di Balai Kajian Jarahnita tahun 80-an dilakukan penelitian yang ditujukan untuk menginventarisasi dan mendokumentasi berbagai jenis permainan anak di Indonesia pada tingkat melukiskan atau menceritakan tentang bagaimana suatu jenis permainan dimainkan oleh anak-anak (Sukirman Dharmamulya, dkk., 2008:26).

Kajian-kajian yang dilakukan merupakan sumbangan yang sangat berarti dalam upaya pemerintah menentukan kebijakan, namun sejauh ini kebijakan yang diambil belum menunjukkan hasil yang signifikan. Untuk mempertahankan kelestarian permainan tradisional perlu diupayakan terobosan baru. Maka dari itu, penulis memiliki ide untuk memperkenalkan salah satu jenis permainan tradisional

yaitu dakon dengan menjadikannya sebagai ide dasar dalam perancangan interior ruang kelas.

Dakon termasuk jenis *indoor game* dan *outdoor game* yang memiliki bentuk yang unik. Namun pada perancangan ulang ini penulis menempatkan permainan tradisional dakon *indoor* sehingga dapat diaplikasikan dalam ruangan. Nilai edukatif dalam permainan dakon dapat merangsang kemampuan anak dalam kejujuran, ketangkasan, kepemimpinan dan kerjasama.

Sasaran perancangan adalah ruang kelas B di TK ABA Gedongkiwo berlokasi di jalan Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta. Alasan menjadikan objek ini sebagai tugas akhir didasari oleh ketertarikan penulis untuk mengeksplorasi bentuk dakon dalam perancangan ulang ruang kelas di TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta. TK ABA Gedongkiwo adalah TK kecil dengan ruang yang kurang memadai, serta penataan interior kelas yang perlu diperbaiki.

Perancangan ulang interior kelas TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta dengan ide tema permainan tradisional dakon diharapkan dapat melestarikan nilai positif, nilai edukatif dan nilai budaya sebagai warisan kebudayaan serta dalam kehidupan sehari-hari menciptakan suasana yang berbeda agar tujuan kegiatan belajar mengajar tercapai, terarah, efektifitas, nyaman dan mengandung nilai edukatif serta nilai budaya yang luhur.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Permainan tradisional kurang diminati bahkan sudah tidak populer di kalangan anak-anak.
2. Kebijakan pemerintah terkait pelestarian permainan tradisional melalui Balai Kajian Sejarah dan Seni Tradisional belum menunjukkan hasil yang signifikan.
3. Penataan interior ruang kelas di TK ABA Gedongkiwo perlu diperbaiki karena peletakan barang yang belum tertata rapi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perancang membatasi masalah pada penataan interior ruang kelas di TK ABA Gedongkiwo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat ditarik beberapa permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya antara lain :

1. Bagaimana konsep perancangan interior permainan tradisional dengan tema “dakon” sebagai ide perancangan ruang kelas di TK ABA Gedongkiwo?
2. Bagaimana merancang interior ruang kelas di TK ABA Gedongkiwo dengan mengangkat tema permainan tradisional “dakon” ?
3. Bagaimana hasil perancangan interior ruang kelas di TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta?

E. Tujuan

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) ini adalah :

1. Mendeskripsikan konsep perancangan permainan tradisional dengan tema dakon dalam ide perancangan interior ruang kelas di TK ABA Gedongkiwo.

2. Merancang interior ruang kelas di TK ABA Gedongkiwo dengan mengangkat tema permainan tradisional “dakon”.
3. Mendeskripsikan hasil perancangan interior ruang kelas di TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta.

F. Manfaat

Adapun manfaat Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang dapat diperoleh sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Memberikan referensi pada akademisi UNY tentang tema *Permainan Tradisional "Dakon"* sebagai Tema Perancangan Interior Ruang Kelas di TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta berupa konsep perancangan.

2. Secara Praktis

Manfaat Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) secara praktis adalah :

- a. Bagi mahasiswa UNY khususnya FBS, untuk mengembangkan kreativitas dan tema dalam ruang lingkup interior ruang belajar Taman Kanak-kanak.
- b. Sebagai bahan pertimbangan atau referensi bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa dalam memperkenalkan ide perancangan ulang ruang kelas dengan tema permainan tradisional.
- c. Sebagai sarana untuk melestarikan kebudayaan dan warisan budaya adiluhung serta pengembangan potensi pendidikan.

3. Penulis

Adapun manfaat Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) bagi penulis adalah sebagai berikut:

- a. Sarana pembelajaran dalam proses kesenian dalam mengemukakan ide baru.
- b. Untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman serta mampu berkomunikasi dengan masyarakat, khususnya di TK ABA Gedong Kiwo.
- c. Penelitian ini sebagai Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) bagi penulis untuk mendapatkan gelar S1 di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Permainan Tradisional

Berdasarkan bentuk dan muatan keterampilan, permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Pada permainan tradisional terdapat bentuk permainan yang sifatnya bertanding (*games*) dan ada pula yang bersifat lebih mengutamakan aspek rekreatif untuk mengisi waktu luang (Andang Ismail, 2009:101).

Permainan tradisional berada dalam norma dan adat yang dijunjung tinggi secara turun-temurun. Dalam hakikatnya permainan tradisional tersebut sangat positif dalam pendidikan, banyak nilai-nilai yang dapat diambil di dalamnya yakni ulet, tekun, kerjasama, gembira, bertindak sopan serta aspek positif lainnya. Dari keterangan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional permainan yang mempunyai nilai pendidikan yakni berbagi, kejujuran, dan keteraturan, kebudayaan yang tinggi serta keuletan.

B. Dakon

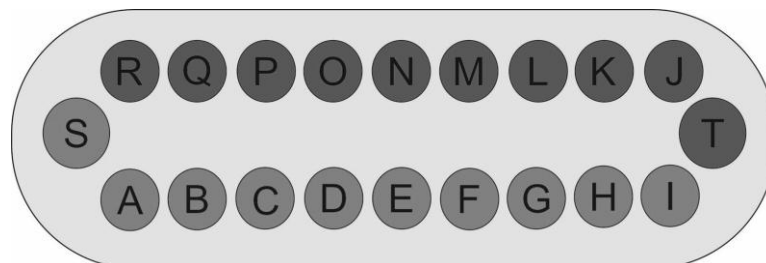
Dakon berasal dari kata *dhaku* dan mendapat akhiran *an*. *Dhaku* adalah mengaku bahwa sesuatu itu miliknya (Sukirman Dharmamulya, 2008:128). Mengakui apa yang menjadi miliknya adalah tujuan dari permainan ini. Permainan ini dilaksanakan oleh dua orang, baik itu anak perempuan atau laki-laki. Dakon dilaksanakan kapan saja jika ada waktu luang. Dahulu permainan ini selalu dilakukan oleh anak petani namun sekarang sudah berkembang dapat

dimainkan oleh anak pengusaha, priyayi, bangsawan dan semua kalangan masyarakat.



Gambar 1 : Bermain dakon
(Sumber : <http://berita19.com/wp-content/uploads/2013/08/dakon-android.jpg>)

Latar belakang dakon ini adalah dari kehidupan petani bagaimana bertani menghasilkan panen sebanyak mungkin dan dimasukkan ke dalam lumbung. Setiap lubang itu dinamakan lumbung sawah. Sawah yang tidak dikerjakan dinamakan *bera*. Sawah yang hasilnya sangat kurang dinamakan *ngacang* atau *nandur kacang* (Sukirman Dharmamulya, 2008 : 128).



Gambar 2: Alat Dakon
(Sumber: Sukirman Dharmamulya (2008:130-131))

Menurut Sukirman Dharmamulya (2008:130-131), permainan ini membutuhkan 162 biji karena jumlah sawahnya ada 9 lubang. Semua sawah diisi dengan isian masing-masing sembilan biji. Mula-mula biru dan merah melakukan undian dengan cara *sut* untuk menentukan siapa yang *saku* (jalan atau main) terlebih dulu (Gambar 2.1). Misalkan yang menang *sut* adalah biru, maka biru *saku* (main) terlebih dulu. Biru mengambil semua isi sawah A (9 biji), kemudian mengisikannya ke lubang B, C, D, E, F, G, H, I dan lumbung T masing-masing sebiji dari K sampai lumbung S. Kemudian merah melakukan hal yang sama dengan biru mengisikan masing-masing sebiji dari K sampai lumbung S. Kemudian biru dan merah *saku* lagi, mengambilnya dari sawah mana terserah mereka. Misalnya biru *saku* dari sawah G, sedangkan merah *saku* dari sawah R, semua sawah diisi kecuali lumbung musuh. Lama-lama salah satu dari mereka (biru atau merah) hanya memiliki satu biji, isiannya jatuh di sawah yang kosong, ini disebut *andhok*, berhenti. Sedangkan bila jatuh pada sawah yang berisi semua biji yang ada di sawah tersebut diambil semua dan meneruskan *saku*.

1. Bahan yang dipakai untuk membuat dakon

a. Kayu



Gambar 3: Alat dakon terbuat dari kayu
(Sumber:<http://smagondangapriliya.blogspot.com/>)

Material yang dapat digunakan dalam pembuatan dakon adalah kayu. Berbagai macam jenis kayu yang digunakan adalah berupa ukiran.

b. Plastik



Gambar 4: **Alat dakon terbuat dari plastik**
(Sumber: <http://weheartindonesia.tumblr.com/>)

Material selain kayu banyak digunakan dan dijual di pasaran adalah plastik karena ringan serta beraneka warna. Dakon di atas berwarna merah berbahan plastik mudah untuk dibawa kemana-mana.

c. Keramik



Gambar 5: **Alat dakon terbuat dari keramik**
(Sumber: <http://weheartindonesia.tumblr.com/>)

Dari gambar di atas dakon terbuat dari keramik. Bahan keramik agak lebih berat dibanding plastik. Setiap pemain yang bermain pada dakon ini masing-masing mempunyai 7 lubang sawah.

2. Macam-macam bentuk dakon

Dari perkembangan dakon sekarang ini banyak jenis dakon yang beredar di masyarakat yakni :



Gambar 6: **Dakon Kepala Angsa**
(Sumber: <http://indonetwork.co.id/>)

Dakon yang berbentuk kepala angsa, kepala mengarah ke bawah. Setiap pemain yang bermain pada dakon ini masing-masing mempunyai 10 lubang sawah.



Gambar 7: **Dakon Naga**
(Sumber: <http://istanaide.blogspot.com/2010/04/dakon.html>)

Dakon ini berbentuk kepala naga saling membelakangi dengan kulit bersisik serta kaki naga berfungsi sebagai kaki jika didudukkan. Dakon ini setiap pemain yang bermain pada dakon ini masing-masing mempunyai 8 lubang sawah.



Gambar 8: **Dakon Motif**
(Sumber: <http://www.hiwtc.com/photo/products/18/00/31/3190.jpg>)

Dakon ini berbentuk seperti gulungan kertas sayembara. Dengan motif daun dan sulur-sulur yang merambat. Setiap pemain yang bermain dakon ini masing-masing mempunyai 10 lubang sawah.



Gambar 9: **Dakon Kayu Batik**
(Sumber: http://rumahkerajinan.com/61_171_51_Dakon-Kayu-Batik.html)

Dakon ini menyerupai kura-kura, dapat dilipat unik dengan sentuhan motif batik. Setiap pemain yang bermain pada dakon ini masing-masing mempunyai 6 lubang sawah.



Gambar 10: **Dakon Ikan**
(Sumber: http://smangondangetrin.blogspot.com/2010_08_01_archive.html)

Ada yang lebih unik lagi dakon ini mempunyai bentuk seperti ikan. Dengan penggunaan yang baik yakni dapat dilipat dan praktis. Setiap pemain yang bermain pada dakon ini masing-masing mempunyai 6 lubang sawah.



Gambar 11: **Dakon jinjing**
(Sumber: <https://m.bukalapak.com/>)

Dakon yang unik dapat dilipat seperti halnya kita membawa tas jinjing. Dakon memiliki warna cerah dan motif yang tertata. Setiap pemain yang bermain pada dakon ini mempunyai 7 lubang sawah.



Gambar 12: **Dakon Bebek**
(Sumber: <http://lyla-home.blogspot.com/>)

Dakon memiliki bentuk yang menyerupai kepala bebek. Setiap pemain yang bermain dengan dakon ini masing-masing mempunyai 7 lubang sawah. Penyanggah dakon ini dapat pasang dan dilepas sesuai selera.

C. Perancangan

Menurut Soedjono Kramadibrata (2002:15a) menyebutkan bahwa perancangan adalah cabang ilmu rekayasa (*engineering*) yang mengutamakan perhitungan detail suatu upaya menciptakan sebuah sistem, peralatan melalui suatu proses sesuai ketentuan unsur-unsur yang digunakan (terkait dengan uraian kerangka teknis dan ekonomis).

Sedangkan menurut James C.Snyder dan Anthony J. Catanese (1994:20) menyatakan bahwa perancangan adalah suatu kegiatan yang luas dasarnya mengenai segala-galanya mulai dari seni visual sampai perekayasaan sampai manajemen bisnis dan pengkajian logika, kemungkinan untuk suatu pengantar kepada perancangan yang dipersatukan biasanya tidak terpenuhi. Kemudian perancangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1139) adalah proses, perbuatan merancang. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan perancangan adalah suatu kegiatan yang meliputi rencana kerja yang detail mencakup semua aspek sehingga menghasilkan karya yang efektif, efisien dan ekonomis.

D. Desain Interior

Menurut Francis D.K. Ching (1996 : 46-158), Desain Interior adalah merencanakan, menata dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan. Prinsip-prinsip desain adalah :

1. Proporsi

Hubungan-hubungan proporsi antara bagian-bagian elemen desain, antara beberapa elemen desain, dan antara elemen-elemen dengan bentuk spasial maupun yang mengintarnya.

2. Skala

Skala mengarah khusus kepada ukuran sesuatu, relative terhadap standar yang telah diketahui atau konstanta yang telah di akui.

3. Keseimbangan

Elemen-elemen yang di susun dalam interior ruangan harus disusun untuk mencapai keseimbangan visual yaitu kondisi keseimbangan antara gaya-gaya visual yan diproyeksikan oleh semua elemen.

4. Harmoni

Harmoni dapat di definisikan sebagai keselarasan atau kesepakatan yang menyenangkan dari beberapa bagian atau kombinasi beberapa bagaian dalam satu komposisi.

5. Kesatuan dan Variasi

Dalam mencapai kesatuan, tidak mengesampingkan usaha mengejar variasi dan daya tarik.

6. Ritme

Prinsip desain dari ritme didasarkan pada pengulangan elemen-elemen dalam ruang dan waktu. Pengulangan ini hanya menimbulkan kesatuan visual tetapi juga membangkitkan suatu kesinambungan ritme gerak yang dapat diikuti oleh mata dan pikiran orang yang memandang di sepanjang jalan dalam sebuah komposisi atau sekitar ruangan.

7. Penekanan / Pengutamaan

Prinsip penekanan mengasumsikan adanya konsistensi elemen-elemen yang dominan dan subkoordinatnya dalam suatu komposisi tatanan interior.

Menurut Francis D.K. Ching (1996 :159-276), elemen-elemen desain interior yaitu :

1. Lantai

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabot kita, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman, dan permukaannya harus cukup kuat untuk menahan penggunaan dan aus yang terus menerus.

2. Dinding

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit dan atap. Menjad muka bangunan. Memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya.

3. Langit-langit

Langit-langit adalah elemen yang menjadi naungan dalam desain interior, dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada di bawahnya.

4. Jendela

Jendela dan pintu masuk memotong dinding yang membentuk bangunan dan ruang interior yang dibatasinya.

5. Pintu

Pintu dan jalan masuk memungkinkan akses fisik untuk kita sendiri, perabot, dan barang-barang untuk masuk dan keluar bangunan dan dari satu ruang ke ruang lain di dalam bangunan.

6. Tangga

Tangga dan lorong tangga merupakan sarana sirkulasi vertikal antara lantai-lantai dari suatu bangunan.

7. Perapian

Walaupun perapian tradisional tidak lebih efisien dalam memanaskan ruang interior dibanding pemanas ruang modern, masih ada sebagian besar orang yang masih merasa bahwa perapian mempunyai daya tarik.

8. Perabot ruang

Perabot adalah salah satu kategori elemen desain yang pasti selalu ada di hampir semua desain interior. Perabot ruang yang terdapat di dalam ruangan yakni:

a. Tempat duduk

Tempat duduk harus dirancang untuk mampu menyangga berat dan bentuk pemakaiannya. Namun demikian, karena ukuran badan manusia sangat bervariasi, dan bahaya membuat perkiraan yang terlalu presisi mengenai persyaratan tempat duduk yang nyaman.

b. Meja

Pada dasarnya meja rata, permukaan horisontal, ditopang di atas lantai, dan digunakan untuk makan, bekerja, menyimpan dan menyajikan. Meja harus mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Kuat dan stabil untuk menopang benda-benda yang digunakan.
- 2) Ukuran, bentuk dan tingginya dari lantai harus sesuai dengan tujuan penggunaannya.
- 3) Hasil konstruksi dari material-material.

c. Tempat kerja

Meja kerja tradisional menyertakan laci dan lemari penyimpanan sebagai bagian kaki meja. Tempat kerja yang paling dasar ini dapat diperluas dengan permukaan tambahan pada sisinya atau dibelakang pemakainya.

d. Tempat Tidur

Tempat tidur terdiri dari dua bagian: kasur atau satu set kasur lengkap dan dasar atau rangka penunjangnya.

e. Rak Tempat Penyimpan

Menyediakan tempat penyimpanan yang memadai dan dirancang dengan baik merupakan fokus utama dalam merancang ruang-ruang interior, khususnya pada saat ruang tersebut terbatas atau pada saat penampilan yang rapi diinginkan.

f. Peralatan Lampu

Peralatan lampu merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sistem listrik bangunan, mengubah energi menjadi pencahayaan yang berguna. Peralatan lampu

membutuhkan sambungan listrik atau suplai daya, konstruksi rumah lampu dan lampu.

g. Aksesoris

Aksesoris dalam desain interior merujuk pada benda-benda yang memberi kekayaan estetika dan keindahan dalam ruang.

E. Ruang Kelas

Menurut Francis D.K. Ching (1996 : 9), ruang adalah bagian terpenting di mata seorang perancang dan unsur utama dalam desain interior. Dan arti lain ruang adalah substansi materi, seperti batu dan kayu. Namun menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:1184), Ruang adalah sela-sela antara dua (deret) tiang atau sela-sela antara empat tiang atau sela-sela antara empat tiang (di bawah kolong rumah).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:652), kelas adalah ruang tempat belajar di sekolah. Kelas juga dapat diartikan sebagai tingkat-tingkat dalam pendidikan. Jadi ruang kelas adalah sebuah ruangan antara yang dijadikan sebagai tempat belajar di sekolah ataupun instansi yang bergerak dalam bidang pendidikan.

F. Taman Kanak-kanak (TK)

Dalam beberapa literatur tidak dapat didefinisikan anak namun lebih banyak dikatakan usia prasekolah dan sekolah atau usia awal dan usia lebih besar. Tahapan usia anak menurut Huck dibedakan sebagai berikut :

1. Sebelum sekolah/masa pertumbuhan (usia 1-2 tahun),
2. Prasekolah dan taman kanak-kanak (usia 3-5 tahun),

3. Masa awal sekolah (usia 6-7 tahun),
4. Elementer tengah (usia 8-9 tahun),
5. Elementer akhir (usia 10-12 tahun).

Menurut Piaget dalam A. Martuti (2009:3) perkembangan intelektual anak memiliki beberapa karakteristik berbeda berdasarkan atas respons anak terhadap bacaan adalah:

1. Tahap sensori-motor (*the sensory-motor period*, 0-2 tahun),
2. Tahap praoperasional (*the preoperational period*, 2-7 tahun),
3. Tahap operasional konkret (*the concrete operational*, 7-11 tahun),
4. Tahap operasional formal (*the formal operational*, 11 atau 12 tahun ke atas).

Jadi dari karakteristik yang dibedakan Piaget dapat disimpulkan kategori usia anak orang yang berusia 0-12 tahun setelah itu anak-anak memasuki fase remaja.

TK (Taman Kanak-kanak) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun (Yuliani Nurani Sujiono, 2009:22).

Pendidikan TK dibagi berdasarkan usia yakni Kelompok A (usia 4-5 tahun) dan kelompok B (usia 5-6 tahun). Dengan pelaksanaan pelayanan 6 hari, perhari minimal 2,5 jam. Dalam 1 tahun berjumlah 160 hari atau 34 minggu layanan. Anak-anak dalam satuan pendidikan ini sangat memerlukan pendidikan dengan perancangan pembelajaran yang merangsang otak serta kreativitas jadi pendidikan yang akan dilaksanakan adalah pendidikan berdasarkan sudut kebudayaan pada

anak umur 4-6 tahun. Hal disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa anak-anak dalam wujud pembelajaran taman kanak-kanak adalah dalam umur 4-6 tahun.

Karakter kebutuhan ruang anak TK adalah guru perlu merencanakan dan menata lingkungan belajar di dalam maupun di luar kelas yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi aktif, mengambil prakarsa, dan melakukan eksplorasi aktif terhadap benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Di samping itu guru perlu menciptakan dan memelihara lingkungan yang aman, nyaman dan sehat bagi anak disertai dengan melakukan pengawasan yang tepat terhadap setiap kegiatan yang dilakukan anak, mengantisipasi dan mencegah terjadinya kecelakaan anak (Masitoh, 2007:27-28).

G. Ukuran Perabot anak

Pada interior sekolah khususnya Taman Kanak-kanak perabot menentukan peserta didik dalam mengakses segala macam aktivitas yang ada di dalam kelas. Penggunaan perabot harus menggunakan dan disesuaikan dengan standar tinggi peserta didik. Walaupun tinggi peserta didik baik itu perempuan atau laki-laki sangat berbeda. Maka dari itu harus ada standar yang sifatnya umum bagi semua peserta didik.

Standar yang sering digunakan sebagai standar ISO (*International Organization of Standardization*). Namun tidak semua negara menggunakan standar tersebut. Namun dalam hal ini standar yang di gunakan adalah standar perabot sesuai ISO (*International Organization of Standardization*) (Ernest Neufert,1994:13).

Tabel 1: Data ukuran meja peserta didik berdasarkan usia
(Sumber : Ernest Neufert,1997:13)

Sampai Usia	Tinggi Jangkauan (cm)	Tinggi Dasar Meja (cm)	Tinggi Atas Meja (cm)	Lebar Meja Kerja (cm)	Tinggi Meja Kerja (cm)	Panjang Meja kerja (cm)
15	167,5	76,0	91,5	46,0	55,0	76,0
12	148,5	68,5	79,5	42,0	54,0	71,0
9	132,0	63,5	69,5	38,0	52,5	61,0
7	120,0	58,5	63,5	35,5	48,0	61,0
5	109,0	48,5	57,0	33,0	44,5	53,5

Berdasarkan tabel disebutkan standar ISO (*International Organization of Standardization*) hanya mencakup umur 5-15 tahun, namun dalam hal ini umur anak TK berkisar antara 4-6 tahun kemudian standar tersebut disesuaikan dengan kebutuhan umur, maka dapat di jelaskan bahwa tinggi jangkauan anak TK (usia 4-6 tahun) 109,0 – 120,0 cm, tinggi dasar meja 48,5 – 58,5 cm, tinggi atas meja 57,0 – 63,5 cm, lebar meja kerja/belajar 33,0 – 35,5 cm, tinggi meja kerja/belajar 48,0 – 44,5 cm, panjang meja kerja 61,0-53,5 cm. Jadi dapat disimpulkan bahwa ukuran meja untuk anak TK adalah tinggi dasar meja 52,5 cm, tinggi atas meja 55,5 cm, lebar meja kerja/ belajar 33,0 (karena meja ini dikhususkan untuk 4 orang maka lebar meja 60 cm), tinggi meja kerja/belajar 42,5 cm (Ernest Neufert,1997:13).

Ukuran di atas dapat berubah sesuai kebutuhan anak-anak dan tidak berlaku juga secara mutlak karena jika mengikuti standar ISO (*International Organization of Standardization*), fisik dan kebutuhan anak-anak sangat berbeda di dalam kelas. Sehingga jika harus mengikuti ukuran tersebut secara pasti maka membutuhkan perabot yaitu meja yang berbeda-beda (Ernest Neufert,1997:13).

Tabel 2: Data ukuran kursi berdasarkan usia
(Sumber: Ernest Neufert,1997:13)

Usia	Tinggi kursi (cm)	Ruang pinggul (cm)	Tinggi penahan pinggul (cm)	Lebar sandaran (cm)	Lebar kursi (cm)	Panjang tempat duduk (cm)
	A	B	C	D	E	F
15	40,5	15,0	17,5	44,5	38,0	37,0
12	37,0	14,5	16,0	42,5	37,0	34,0
9	32,5	13,5	14,0	35,5	33,0	30,0
7	29,0	13,0	13,0	33,0	30,0	27,5
5	26,5	12,0	12,0	30,5	28,0	25,0

Berdasarkan tabel disebutkan standar ISO hanya mencakup umur 5-15 tahun, namun dalam hal ini umur anak TK berkisar antara 4-6 tahun kemudian standar tersebut disesuaikan dengan kebutuhan umur, maka dapat di jelaskan bahwa tinggi kursi antara 26,5 – 29,0 cm , ruang pinggul 12,0-13,0 cm, tinggi penahan panggul 12,0-13,0 cm , lebar sandaran 30,0-33, 5 cm, lebar kursi 28,0-30,0 cm, panjang tempat duduk 25,0-27,0 cm. Jadi dapat disimpulkan bahwa ukuran meja untuk anak TK adalah tinggi kursi 30 cm, ruang pinggul 12,5 cm, tinggi penahan panggul 12,5 cm, lebar sandaran 31 cm, lebar kursi 30 cm, panjang kursi tempat duduk 30 cm (Ernest Neufert,1997:13).

Ukuran diatas dapat berubah sesuai kebutuhan anak-anak dan tidak berlaku juga secara mutlak karena jika mengikuti standar ISO, fisik dan kebutuhan anak-anak sangat berbeda di dalam kelas. Sehingga jika harus mengikuti ukuran tersebut secara pasti maka membutuhkan perabot yaitu kursi yang berbeda- beda (Ernest Neufert,1997:13).

H. Ruang Ramah Pendidikan Anak

Pendidikan anak harus berkaitan dengan tata ruang yang ramah anak. Kegiatan ini dalam mewujudkan lebih banyak pembelajaran menarik dan interaktif kemudian usaha pembelajaran terpusat pada proses di ruang kelas dan lingkungan sekolah. Menurut Furlong (2007:2), Kebutuhan dasar anak itu sendiri ada beberapa macam yakni :

1. Keamanan dalam beraktifitas,
2. Pengawasan yang ketat dari orang tua,
3. Lingkungan sekitar rumah aman dari lalulintas, polusi baik dari fisik serta bahaya sosial,
4. Anak-anak dapat melakukan kegiatan langsung dengan kegiatan atau kontak langsung dengan alam,
5. Anak-anak dapat mengakses tempat bermain dengan mudah,
6. Anak-anak membutuhkan tempat atau wilayah dimana mereka dapat bertemu dengan anak yang lain,
7. Anak-anak perlu untuk menciptakan ruang pribadi untuk diri mereka sendiri (misalnya : rumah pohon, benteng dll) tidak terawat atau terawat yang jauh dari pandangan publik,
8. Anak-anak harus mampu bergerak di sekitar lingkungan mereka sendiri.

Menurut Furlong (2007:2) selain kebutuhan dasar anak, syarat ruangan pendidikan yang baik adalah sebagai berikut :

1. Ruangan aman sehingga anak dapat bermain tanpa hambatan,
2. Lingkungan sekitar aman, jauh, dari polusi dan bahaya sosial,

3. Ruangan di cat cerah, lantai bersih dan hiasan berwarna-warni di dinding,
4. *Furniture* yang memadai bagi anak, disusun fleksibel untuk berbagai macam pendekatan pembelajaran,
5. Pusat kegiatan/ belajar peserta didik, di bentuk disekitar ruang kelas,
6. Fasilitas air dan sanitasi yang memadai.

Diperlukan indikator yang sesuai untuk menciptakan suatu ruang yang ramah terhadap anak yakni sebagai berikut :

1. Sehat, aman dan protektif

Sehat, aman dan protektif dalam hal ini adalah fasilitas MCK yang bersih dan higienis, akses air minum yang bersih tidak ada kuman dan gangguan pencegahan berbagai penyakit.

2. Metode yang kreatif di dalam ruang kelas

Dalam proses pembelajaran pada anak-anak membutuhkan suatu metode yang kreatif di dalam kelas. Menurut A. Martuti (2009:69) aktivitas-aktivitas seperti bermain, menari, berolahraga, dramatisasi, gerak tangan dan kaki, dan lainnya yang merupakan aktivitas positif dapat diterapkan.

3. Penataan kelas

Peserta didik dilibatkan dalam penataan kelas meliputi penataan bangku, dekorasi, ilustrasi yang menggambarkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam penentuan warna dinding atau dekorasi dinding kelas peserta didik juga dilibatkan sehingga peserta didik menjadi betah di dalam kelas. Selain itu peserta didik juga dilibatkan dalam memajang karya peserta didik, seperti hasil ulangan/*test*, nahan ajar dan buku sehingga artistik dan menarik serta menyediakan tempat untuk

membaca. Bangku dan kursi sebaiknya ukurannya disesuaikan dengan ukuran postur tubuh keadaan suatu wilayah, yakni pada khususnya Indonesia serta mudah untuk digeser guna menciptakan kelas yang dinamis.

a. Tata letak meja dan bangku di kelas

Dalam proses pembelajaran terutama dalam proses pembelajaran di kelas meja dan tempat duduk merupakan fasilitas atau barang yang diperlukan oleh peserta didik. Kenyamanan dan belajar dengan tenang dapat ditentukan apabila tempat duduknya bagus, tidak terlalu rendah, tidak terlalu besar sesuai keadaan peserta didik. Bentuk dan ukuran tempat duduk peserta yang digunakan ada beberapa macam sesuai kebutuhan peserta didik. Sebaiknya tempat duduk peserta didik mudah diubah-ubah formasinya, disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya pendidik dalam mengelola ruang kelas adalah penataan tempat duduk karena pengolahan kelas yang efektif akan menentukan hasil pembelajaran yang dicapai. Menurut Winata Putra (2003:922), beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh pendidik dalam menata lingkungan fisik kelas dalam Loisell adalah :

1) *Visibility* (Keluasaan pandangan)

Artinya penempatan atau penataan barang-barang di dalam kelas tidak mengganggu pandangan peserta didik sehingga mereka secara leluasa dapat memandang pendidik, benda atau kegiatan yang sedang berlangsung. Begitu pula pendidik harus dapat memandang semua peserta didik pada saat proses pembelajaran.

2) *Accessibility* (Mudah dicapai)

Artinya penataan ruang kelas harus memudahkan peserta didik untuk meraih dan mengambil barang-barang yang dibutuhkan selama proses pembelajaran. Selain itu jarak antar tempat duduk harus cukup untuk dilalui oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat bergerak dengan mudah dan tidak mengganggu peserta didik lain yang sedang bekerja.

3) *Flexibility* (Keluwesan)

Artinya barang-barang yang ada di dalam kelas hendaknya mudah untuk ditata dan dipindah-pindahkan sesuai dengan tuntutan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh peserta didik dan pendidik.

4) Kenyamanan

Kenyamanan disini berkenaan dengan temperatur ruangan, cahaya, suara dan kepadatan kelas, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik sendiri.

5) Keindahan

Keindahan berkenaan dengan usaha pendidik menata ruangan kelas yang menyenangkan berpengaruh positif terhadap sikap dan tingkah laku peserta didik terhadap sikap dan tingkah laku peserta didik kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam memilih desain tempat perlu memperhatikan jumlah peserta didik dalam 1 kelas yang disesuaikan dengan metode yang digunakan. Pendidik juga harus mempertimbangkan karakteristik individu peserta didik yakni dari segi kesehatan, psikologi dan biologis peserta didik.

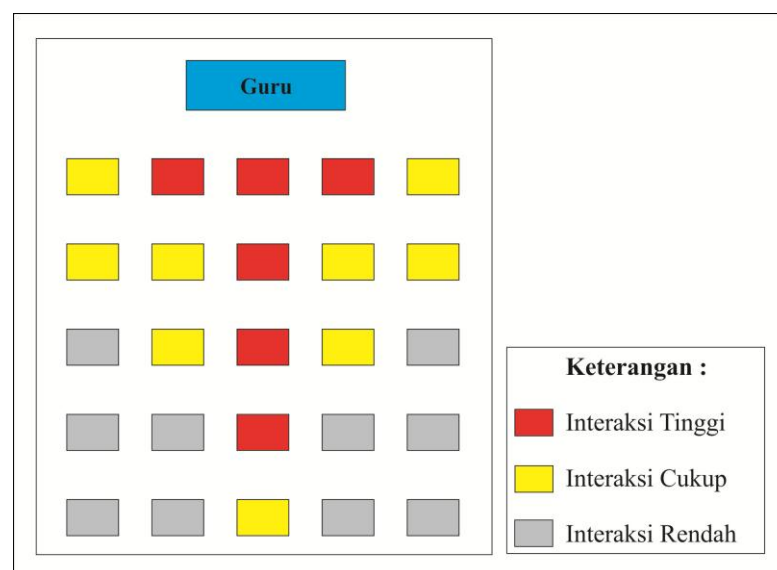
Jadi perencanaan dan penataan meja dan kursi sangat berpengaruh untuk efektif dalam kesuksesan proses belajar dan mengajar. Dari interaksi antara

peserta didik dan pendidik berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran. Posisi meja dan tempat duduk dapat diganti sesuai dengan kebutuhan belajar karena setiap formasi tempat duduk akan menentukan tinggi rendahnya interaksi peserta didik dengan pendidik.

Dari pengertian diatas beberapa formasi tempat duduk yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Formasi tradisional

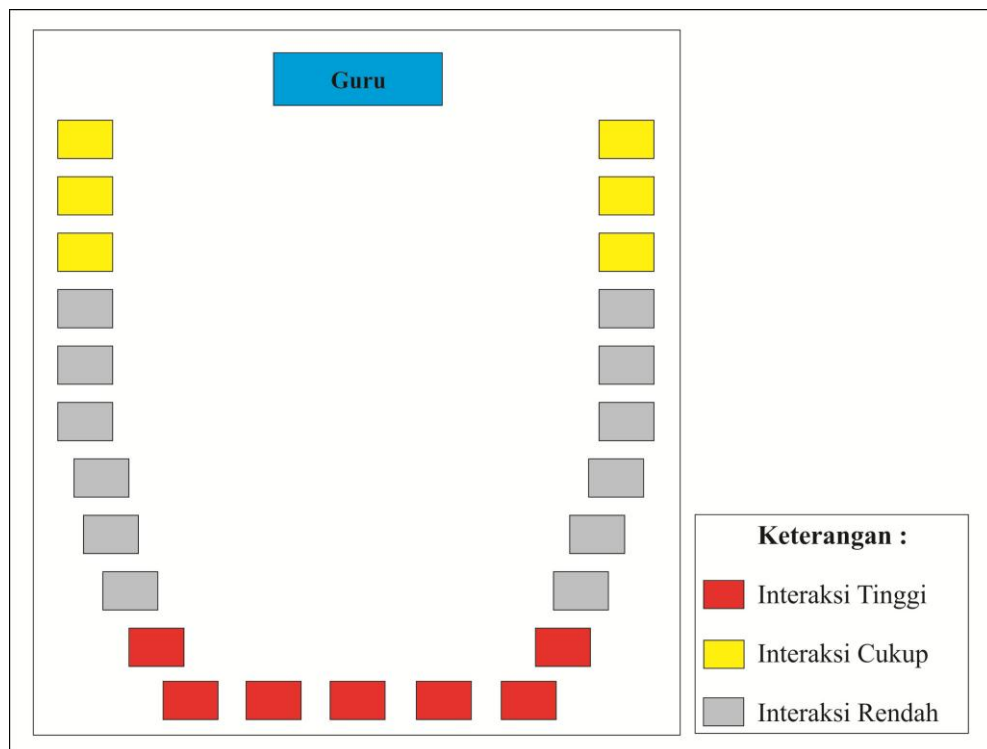
Formasi tradisional merupakan tipe kelas yang terbuat dari lima atau enam baris lurus, tiap baris berisi lima atau tujuh kursi yang berjarak antara tiap-tiap baris yang lain.



Gambar 13: **Formasi tradisional**
(Sumber: <http://repository.upi.edu>)

2) Formasi huruf U

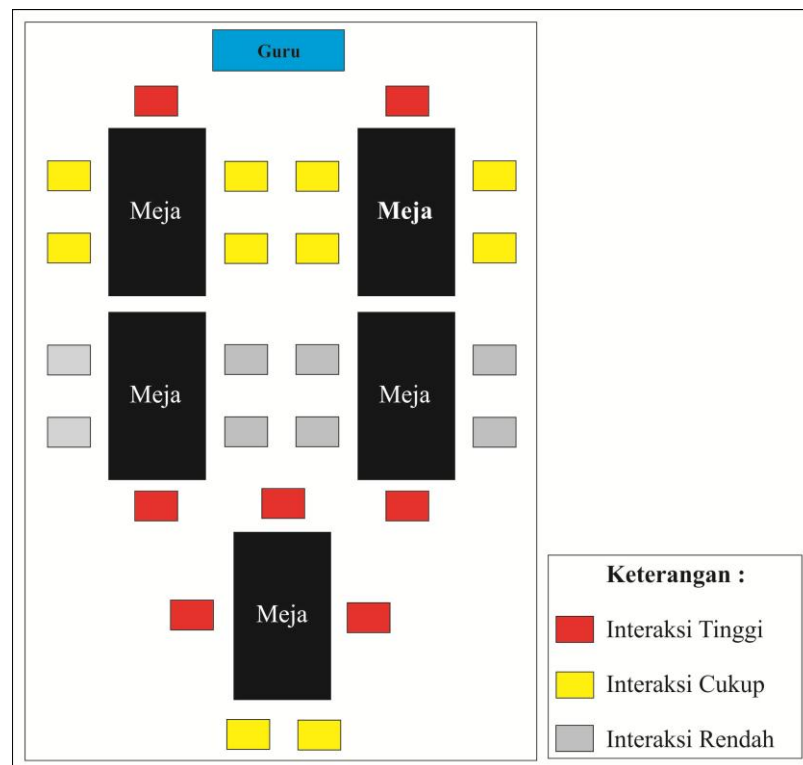
Formasi huruf U sering digunakan di dalam kelas kecil, sama seperti seminar. Beberapa ruang tidak kondusif secara fisik dalam perencanaan untuk kelas besar karena mematikan tempat pada saat di pertengahan.



Gambar 14: **Formasi U**
(Sumber: <http://repository.upi.edu>)

3) Formasi kelompok

Formasi kelompok untuk kelas yang di dalam yang mana antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya saling berinteraksi dan sangat penting. Jika dalam tugas kelompok terbentuk di kelas. Kelas ini memperbolehkan interaksi maksimal diantara kelompok, saat interaksi minimal kelompok satu campur tangan dengan kelompok yang lain.



Gambar 15: **Formulasi kelompok**
(Sumber: <http://repository.upi.edu>)

b. Ciri ruang ramah pendidikan anak

Ruang kelas yang dapat mendukung usaha pendidik dalam mengajar membuat peserta didik merasa nyaman belajar di kelas adalah ruang kelas yang ramah bagi anak.

1) Perabot

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia perabot adalah barang-barang perlengkapan rumah tangga (meja, kursi, dan sebagainya), tukang kayu (gergaji, pahat, dan sebagainya).

a) Kriteria perabot

Penyesuaian ukuran postur tubuh anak dengan tempat duduk yang digunakan. Apabila anak-anak dapat duduk dengan posisi nyaman, dengan kaki menyentuh

lantai hal itu adalah tempat duduk yang tepat untuk anak-anak. Sama halnya dengan meja menyesuaikan dengan tempat duduk. Selain hal yang disebutkan di atas perabot untuk anak-anak harus aman, kriteria perabot yang aman untuk anak dapat disebutkan sebagai berikut :

- i. Sudut *furniture* tidak tajam, tetapi membulat untuk menghindarkan anak dari benturan sudut *furniture*.
- ii. Mengurangi bentuk yang dapat menstimulasi perilaku hiperaktif anak. Bentuk *furniture* yang dimaksud adalah *furniture* yang dimaksud adalah bentuk rak terbuka/ bentuk rongga, stimulasi yang muncul adalah perilaku anak memanjat *furniture*.
- iii. Pemilihan warna *furniture* mempertimbangkan makna warna karena berefek pada psikologi anak.
- iv. *Furniture* aman dan kokoh dimaksudkan *furniture* yang tidak mudah rusak dan tahan.
- v. Tekstur *furniture* menghadirkan rasa nyaman, sehingga tidak melukai kulit anak-anak.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan kriteria perabot yang aman mencakup sudut *furniture* yang tidak tajam, perabot yang mengurangi hiperaktif anak, pemilihan warna, *furniture* yang tahan lama, tekstur yang aman dari perabot tersebut.

b) Bahan perabot

Bahan perabot yang digunakan adalah kayu mangga, dan gabungan jenis kayu yang lain dengan konstruksi papan sambung.

Menurut Tito Sucipto, S. Hut., Msi (2009:7) papan sambung (*Jointed board*) adalah hasil perekatan kayu gergajian ke arah lebar dengan arah sejajar (SNI 01. 5008.4-1999). Ada beberapa macam papan sambung yakni :

- i. Papan sambung utuh (*solid jointed board*) adalah papan sambung yang terdiri dari kayu gergajian yang masih utuh.
- ii. Papan sambung tidak utuh (*non solid jointed board*) adalah papan sambung yang terdiri dari bilah sambung atau gergajian pendek yang disambung.

Penyambungan papan sambung ada lima cara penyambungan papan sambung dan bilah sambung, yaitu sambungan tegak (*butt joint*), sambungan jari (*finger joint*), sambungan miring (*scraft joint*), sambungan lidah dan alur (*tongue and groove joint*) dan sambungan bangku (*desk joint*).

Dibawah ini contoh sambungan jari (*finger point*) yang digunakan dalam pembuatan sampel kursi dan meja pada perancangan ini.



Gambar 16: Sambungan jari (*Finger joint*)
(Sumber: Kayu Laminasi dan papan sambung
Tito Sucipto, S. Hut., Msi (2009:7))

2) Lantai, dinding dan langit kelas

Lantai di ruang kelas disarankan menggunakan karpet karena fungsinya dapat meredam suara, kemudian menyediakan lantai yang hangat untuk di duduki anak-anak dengan nyaman ketika melakukan kegiatan pada saat di lantai. Pengolahan sistem akustik ruangan pada dinding dan langit-langit harus matang agar tidak mengganggu kelas sebelahnya.

3) Warna

Warna cerah untuk ruang kelas anak-anak akan menambah semarak dan semangat dalam bermain dan belajar. Kombinasi warna-warna yang harmonis akan sangat membantu menyenangkan suasana.

a) Konsep keindahan warna

Anak semua usia menyukai warna, namun warna apa saja yang dianggap indah bergantung pada selera pribadi mereka dan pada sikap budaya terhadap berbagai warna. Anak kecil menyukai warna yang cerah dan menyolok dan menganggap warna pastel jelek. Dengan bertambahnya usia sikap mereka berubah. Pada waktu mencapai masa remaja, anak laki-laki menunjukkan preferensi yang jelas untuk warna-warna dan tidak begitu keras: mereka menganggap warna keras “norak” atau “ramai”. Kebanyakan anak menyukai warna biru, merah, dan hijau dan kurang menyukai warna hitam, putih, kuning, dan jingga (Elizabeth B. Hurlock, 1978 : 56).

Menurut Hurlock (1978:56-57), konsep keindahan warna pada pakaian, fasilitas atau gambar lebih dipengaruhi warna dari pada bentuk. Anak-anak lebih suka warna benda milik mereka dari pada bentuk atau mode dengan warna yang tidak disukai yang sedang terkenal pada saat itu. Dalam hal gambar anak-anak juga menyukai warna yang cerah. Konsep keindahan warna anak memasukkan arti warna dari pengalaman mereka sendiri atau yang ditentukan secara budaya. Mereka mengartikan warna kuning sebagai warna cerah dan menggembirakan – warna matahari – dan menganggapnya sebagai warna kebahagiaan. Sebaliknya mereka menghubungkan warna coklat dan hitam dengan kesedihan; bobot

emosional dari konsep mereka tentang warna tersebut menganggap warna itu “jelek”.

Preferensi untuk kombinasi warna sangat tidak menentu pada anak kecil. Warna merah-biru dan merah-hijau merupakan kombinasi warna yang disukai anak yang lebih besar, sedangkan jingga-hijau merupakan kombinasi warna yang paling tidak disukai. Pada tiap usia, preferensi untuk kombinasi warna memperlihatkan perbedaan individual yang lebih mencolok dibandingkan dengan preferensi untuk warna tunggal. Ini sebagian besar disebabkan oleh asosiasi-asosiasi yang dikaitkan masing-masing anak pada berbagai kombinasi warna (Elizabeth B. Hurlock, 1978:57).

b) Karakter dan simbolisasi warna/bahasa rupa warna

Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto (2010:46-49) karakter warna berlaku untuk warna-warna murni (warna pelangi). Jika warna-warna itu telah berubah menjadi lebih muda, tua, atau menjadi redup, karakternya pun akan berubah. Berikut tentang warna berupa karakter dan simbolisasi warna yakni :

Kuning berasosiasi pada sinar matahari, bahkan pada matahari sendiri, yang menunjukkan keadaan terang dan hangat. Kuning mempunyai karakter terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah, hangat. Kuning melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriah, kecermerlangan, peringatan, dan humor.

Jingga/oranye (*orange*) berasosiasi pada awan jingga atau juga buah jeruk jingga (*orange*). Awan jingga terlihat pada pagi hari sebelum matahari terbit, menggambarkan gelap malam menuju terbit matahari, sehingga melambangkan

kemerdekaan, anugerah, kehangatan. Warna jingga/oranye juga mempunyai karakter dorongan, semangat, merdeka, anugerah, tapi juga bahaya.

Merah berasosiasi pada darah, api, juga panas. Karakternya kuat, cepat, energik, semangat, gairah, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang, dan panas.

Pink berasosiasi pada kelembutan. Karakternya lembut, sopan, menarik, tenang, dan berenergi dalam diam.

Biru mempunyai asosiasi pada air, laut, langit, dan di Barat pada es. Biru mempunyai karakter dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga, tetapi cerah.

Hijau berasosiasi pada hijau alam, tumbuh-tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang. Hijau mempunyai karakter segar, muda, hidup, tumbuh, dan beberapa karakter lainnya yang sama dengan warna biru.

4) Gambar dan Poster

Untuk memperbaharui suasana di sekolah agar peserta didik tidak formal atau jenuh maka sebaiknya dipasang gambar dan poster yang sesuai dengan arah pandang anak-anak. Posisi gambar dan poster di ubah sewaktu-waktu agar anak-anak tidak jenuh.

5) Ukuran ruang kelas

Ukuran ruang kelas sebaiknya cukup luas agar anak-anak memiliki ruang gerak yang luas dan bergerak bebas. Aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak akan banyak jika dilakukan di ruang yang luas.

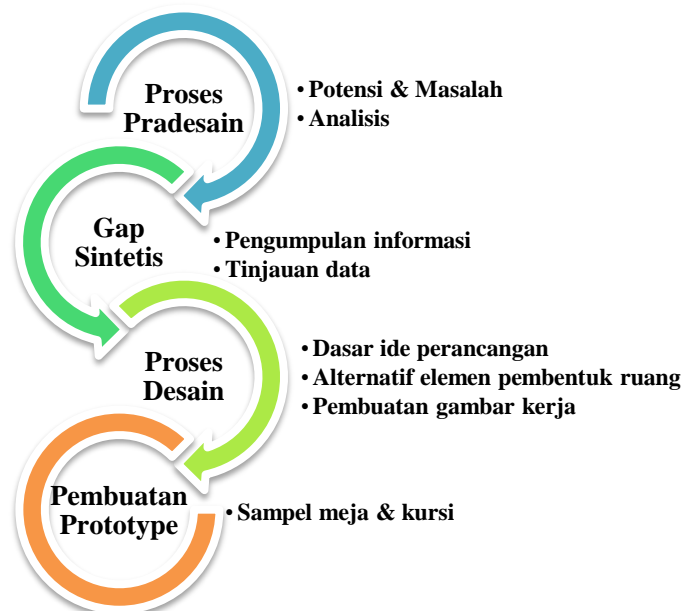
6) Media dan alat-alat

Penyimpanan media, alat-alat peraga, buku panduan, alat permainan seperti peralatan alat-alat musik berdasarakan kategori dan fungsinya. Hal itu dilakukan agar dapat dicari dengan mudah pada saat ingin digunakan dan hanya dikeluarkan bila akan digunakan.

BAB III PEMBAHASAN

A. Metodologi Perencanaan

Metodologi perencanaan adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan tahapan dalam proses perencanaan ruang yang dimulai ketika permasalahan perencanaan dihadapkan bentuk perencanaan fisik (Mark Karlen, 2007:2).



**Gambar 17: Skema Langkah-langkah Perancangan
(Sumber: Dasar-dasar perencanaan ruang, Mark Karlen)**

1. Potensi dan Masalah

TK ABA Gedongkiwo terletak di kecamatan Matrijeron, Yogyakarta. TK ABA Gedongkiwo terdiri dari tiga ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, dan dapur. Fasilitas yang bisa didapatkan antara lain UKS, perpustakaan, dan halaman untuk tempat bermain. Penataan interior pada ruang kelas masih

belum maksimal, sehingga perlu dilakukan penataan ulang agar kondisi kelas lebih nyaman.

2. Pengumpulan informasi

Dalam proses perancangan membutuhkan data-data untuk mendukung perancangan ruang kelas TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta. Data yang diperoleh dari *softcopy* dan *hardcopy* berupa foto yang mendeskripsikan gambaran ruang dan bentuk serta fasilitas gedung tersebut. Data perancangan ini terdiri dari pengumpulan data, penyusunan konsep, visualisasi desain serta alat atau instrumen.

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data ada 2 cara, yakni: studi literatur dan studi lapangan dengan cara seksama dan terarah.

1) Studi Literatur

Dalam studi literatur terdapat data *visual* dan data *verbal*. Data visual berupa foto-foto TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta, berupa gambar *indoor* dan *ourdoor* baik itu interiornya maupun eksterior bangunan itu sendiri. Sedangkan data tertulis secara tekstual yang terdapat pada data *verbal*.

2) Studi Lapangan

Dalam perancangan ini diperlukan studi lapangan yang dapat melengkapi data-data perancangan yang terdiri dari observasi dan wawancara.

a) Observasi

Observasi dilakukan dengan melihat langsung TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta. Observasi dilakukan dengan proses inventarisasi dan pencatatan

ulang dimensi perabot dan peralatan yang sudah ada. Serta menghitung luas ruangan kelas TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta.

b) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak sekolah TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta, untuk mengetahui kebutuhan perancangan dan konsep perancangan yang diinginkan dan data-data mengenai perancangan terpenuhi.

b. Penyusunan Konsep

Penyusunan konsep yang akan dilakukan setelah ini adalah formulasi dan implementasi.

1) Formulasi

Data-data dasar yang belum diolah dinamakan formulasi kemudian dianalisis untuk proses pemilihan, pengelompokkan dan terakhir dirumuskan. Perumusan itu adalah bahan untuk proses konsep perancangan.

2) Implementasi

Perwujudan dalam media ke dalam bentuk visual merupakan proses implementasi. Perancangan ruang kelas TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta ini dalam proses implementasi dimulai dengan pemilihan judul, mencari pendekatan dengan mengumpulkan materi seperti foto, video, dan audio untuk kebutuhan proses perancangan.

c. Visualisasi Desain

Visualisasi desain ada tiga tahap, yaitu *layout* ide, *layout* kasar dan *layout* lengkap. *Layout* ide atau gagasan (*brainstorming*) dalam bentuk eksplorasi ide-ide yang terlintas dalam pikiran berupa konsep, gambar. *Draft* yang telah

direncanakan di atas kertas atau media adalah *Layout* kasar . Tahap terakhir dalam visualisasi desain adalah *layout* lengkap berupa desain maupun konsep yang disatukan dan dapat digunakan untuk proses visualisasi dalam karya sebenarnya.

d. Alat atau Instrumen

Data verbal dan data visual diambil dengan menggunakan alat instrumen, antara lain kamera digital *Canon D1100*. Kemudian diproses lewat *laptop* dengan menggunakan *software* melalui program *Microsoft Word 2010*, *AutoCAD 2012*, *Autodesk 3ds Max 2012*, *CorelDRAW X6* dan *Adobe Photoshop CS6*. Alat atau instrumen ini digunakan dalam proses perancangan ruang kelas TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta. Data yang dihasilkan berupa karya, gambar kerja dan gambar perspektif rancangan ruang kelas TK Aba Gedongkiwo Yogyakarta.

3. Tinjauan Data

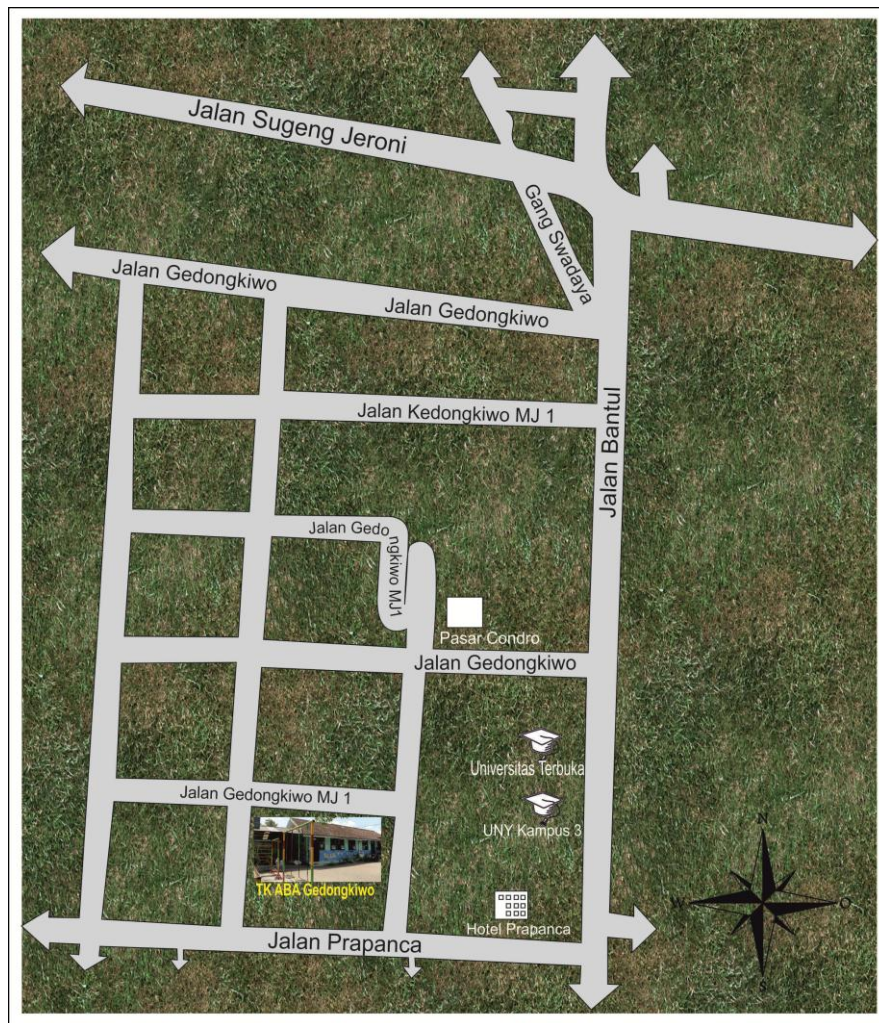
Data perancangan dapat ditinjau melalui data-data baik berupa data fisik maupun non fisik yang berkaitan dengan TK, peserta didik, pendidik dan orang tua peserta didik.

a. Data Fisik Bangunan

Data fisik bangunan adalah data-data yang diperoleh dari bangunan yang diamati secara visual berupa lokasi, arsitektur dan interior bangunan.

1) Lokasi TK Aba Gedongkiwo

TK ABA Gedongkiwo adalah taman kanak-kanak yang salah satu dari Taman kanak-kanak TK Aisyiah. Berlokasi di Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta.



Gambar 18 : Site Plan TK ABA Gedongkiwo
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2) Bentuk Bangunan Asli

Bentuk fisik bangunan TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta dapat sedikit mendeskripsikan kondisi TK tersebut. Di bawah ini terdapat beberapa gambar baik berupa bentuk bangunan, ruang-ruang di dalam, maupun penataan perabot dan aksesorisnya.

a) Tampak Depan



**Gambar 19 : Tampak depan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)**

Gambar 19 di atas adalah gambar bangunan TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta. Bangunan tersebut menghadap ke arah timur, sebagian besar desain bangunan pada bagian depan TK ABA Gedongkiwo menggunakan material tembok dan sedikit kaca. Di bagian depan bangunan utama TK ABA Gedongkiwo juga terdapat area bermain *outdoor* yang terletak di sebelah kiri dan kiri pintu masuk TK. Pada area depan TK dilengkapi dengan mural gambar pendidikan.

b) Ruang Kelas

Gambar 20 adalah ruang kelas TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta kelas B. Di ruangan tersebut terdapat 18 meja peserta didik, dan 18 kursi peserta didik. Pada area tersebut terdapat juga almari yang yang dipakai untuk meletakkan buku-buku beserta kebutuhan belajar lainnya. Pada dinding terdapat hasil karya peserta didik-siswi TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta. Ruangan tersebut

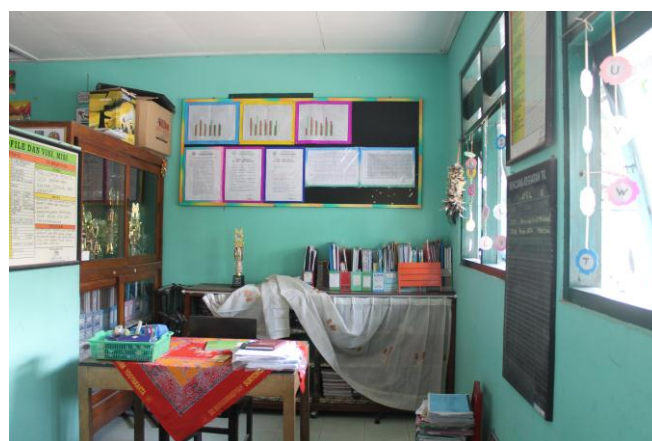
menggunakan pencahayaan buatan yang belum begitu memadai. Serta pemanfaatan pencahayaan alami yang tidak mendukung sehingga dalam proses belajar-mengajar ruangan cenderung gelap.



**Gambar 20 : Ruang Kelas
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)**

c) Area Service

Area Service ini digunakan untuk pendidik jika beristirahat. Dengan menggunakan pencahayaan alami. Almari untuk penyimpanan arsip dan piala dan trophy, serta papan administrasi TK.



**Gambar 21: Area Servis
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)**

Pada gambar 21 adalah gambar area service TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta. Ruang ini terletak tepat mendekati ruangan awal. Perabot yang terdapat pada area ini adalah beberapa meja, almari.

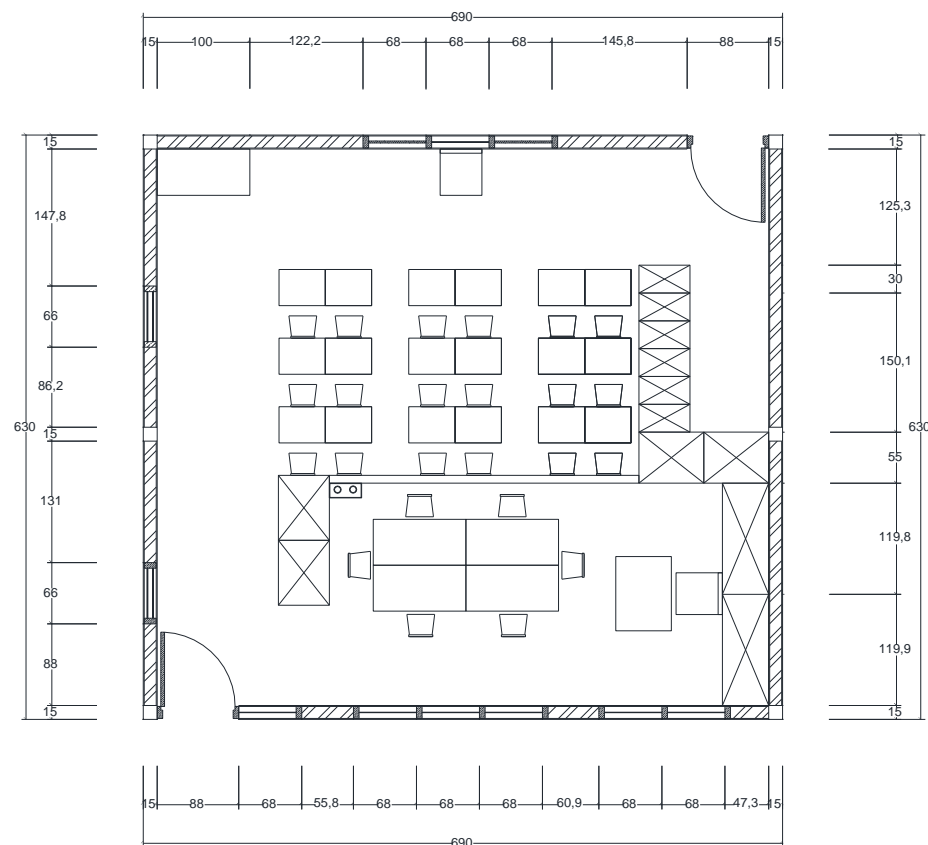


**Gambar 22: Almari penyimpanan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)**

Almari ini mempunyai 3 rak dan 2 pintu, di dalamnya terdapat alat drumband.

3) Denah Ruang TK Aba Gedongkiwo Yogyakarta

Gambar 22 adalah gambar denah kelas B yang berlokasi di Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta.



**Gambar 23 : Denah kelas B TK ABA Gedongkiwo
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)**

b. Data Non Fisik Ruangan

Data non fisik bangunan adalah data-data yang diperoleh dari data di luar fisik bangunan, yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan bangunan tersebut, seperti identitas bangunan, data kepemilikan, data penghuni dan sasaran penciptaan.

a. Identitas Bangunan

- 1) Nama bangunan : TK ABA Gedongkiwo, Yogyakarta.
- 2) Alamat : Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta.

b. Data Kepemilikan

TK ABA Gedongkiwo, Yogyakarta yang berada di bawah pimpinan Yayasan Aisyiah di Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta. Dengan kepala sekolah yang bernama Ibu Sumiati, S.Pd.AUD.

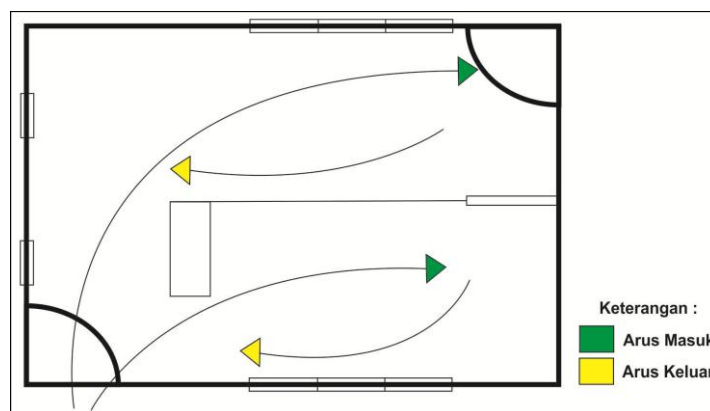
c. Data Penghuni

Penghuni kelas B di TK ABA Gedongkiwo itu sebagai berikut :

- 1) Peserta didik : 18 orang
- 2) Pendidik : 2 orang
 - a) Puryantinah, S.Pd
 - b) Nurul Hidayati, A.Ma

d. Arus Kegiatan

Kegiatan yang dilakukan adalah proses belajar, bermain dan mengajar. Pendidik dan peserta didik saling berinteraksi dalam satu arus kegiatan.



Gambar 24: **Arus Kegiatan**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

e. Sasaran Penciptaan

Sasaran penciptaan interior TK ABA Gedongkiwo ini adalah (1)Perancangan interior kelas; (2)Ruang yaitu pengolahan dinding pada area kelas; (3)Sirkulasi dan zoning yaitu penataan kursi, meja dan *wallpapper*; (4) Tata kondisi ruang

yaitu pemilihan dan pemasangan lampu yang tepat supaya kondisi pembelajaran yang efektif dan efisien.

4. Dasar Ide Perancangan

Perancangan interior kelas TK ABA Gedongkiwo mengacu pada permainan tradisional dengan ruangan aman, ringan, warna-warna yang cerah dan *furniture* yang memadai bagi anak serta disusun fleksibel untuk berbagai macam pendekatan pembelajaran. Tema perancangan yang dipilih adalah permainan tradisional. Dasar ide perancangannya diambil salah satu permainan tradisional yaitu dakon.

Berikut ini adalah dasar ide perancangan yang akan diterapkan pada perabot perancangan ruang kelas TK ABA Gedongkiwo, Yogyakarta.

a. Fungsional

Fungsional berarti perabot yang dirancang dapat digunakan sebagaimana fungsinya.

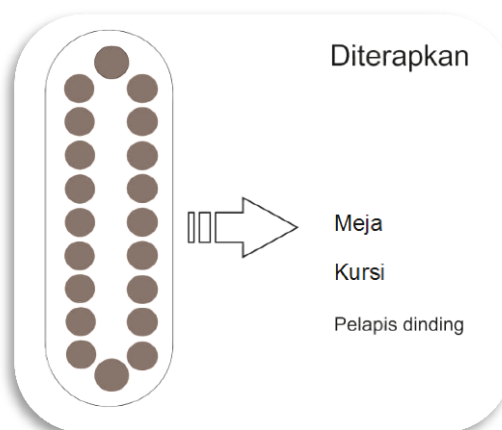
b. Penggunaan material kayu serta pemakaian warna-warna cerah yang menarik.

Material kayu yang digunakan adalah kayu mangga. Warna yang digunakan adalah warna yang merangsang aktivitas *interactive* (interaktif), *collaborative* (kolaboratif), *provocative* (provokatif), *energetic* (energik). Warna-warna yang dimaksud ialah warna merah, warna hijau muda, biru muda, orange, pink.

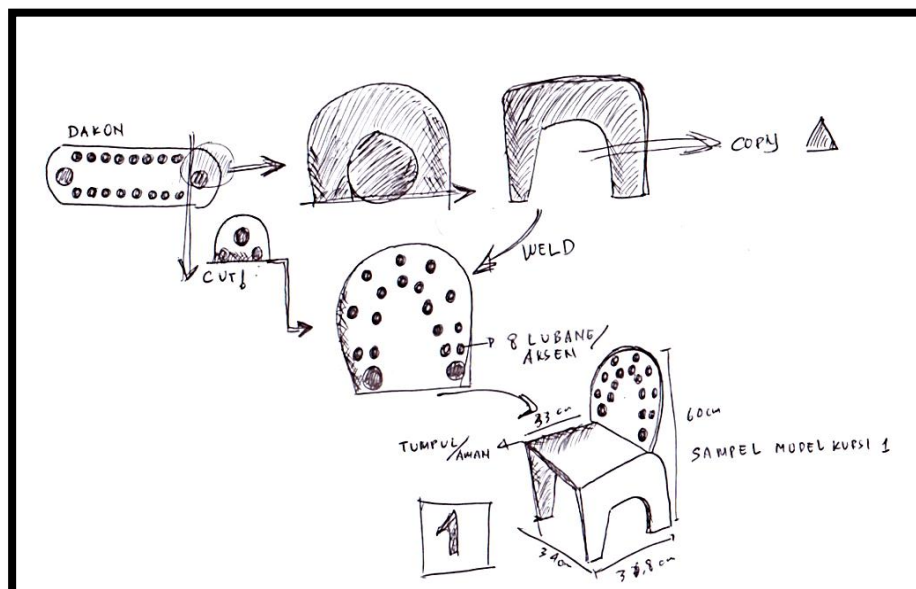
Warna merah menunjukkan keberanian, semangat, serta keaktifan anak-anak dalam melakukan segala hal. Warna hijau muda menunjukkan kesejukan dan kelembutan dalam keseharian baik di sekolah, di rumah dan dimanapun mereka berada. Warna biru muda menunjukkan kepolosan, kehangatan yang ada pada diri

anak-anak yang belum banyak terkontaminasi dengan sesuatu yang buruk. Warna *orange* menunjukkan ketelitian dan kehati-hatian. Warna *pink* menunjukkan kelembutan, anak pada saat usia TK itu memiliki hati yang lembut dan bersih dengan penampilan mereka yang polos.

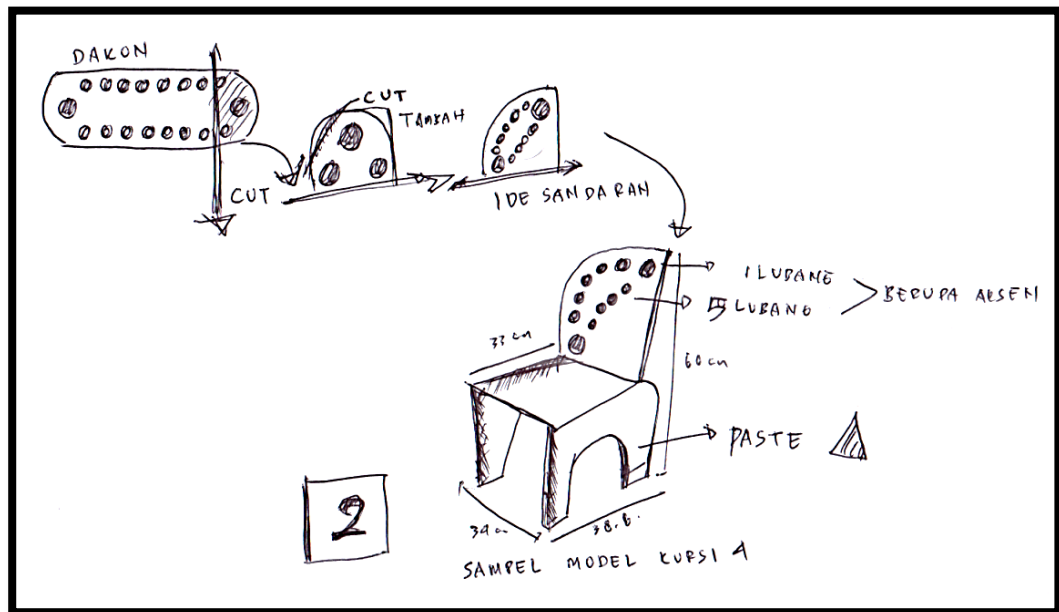
c. Ide perancangan perabot diambil dari bentuk dakon yang menjadi dasar gambar dalam perabot.



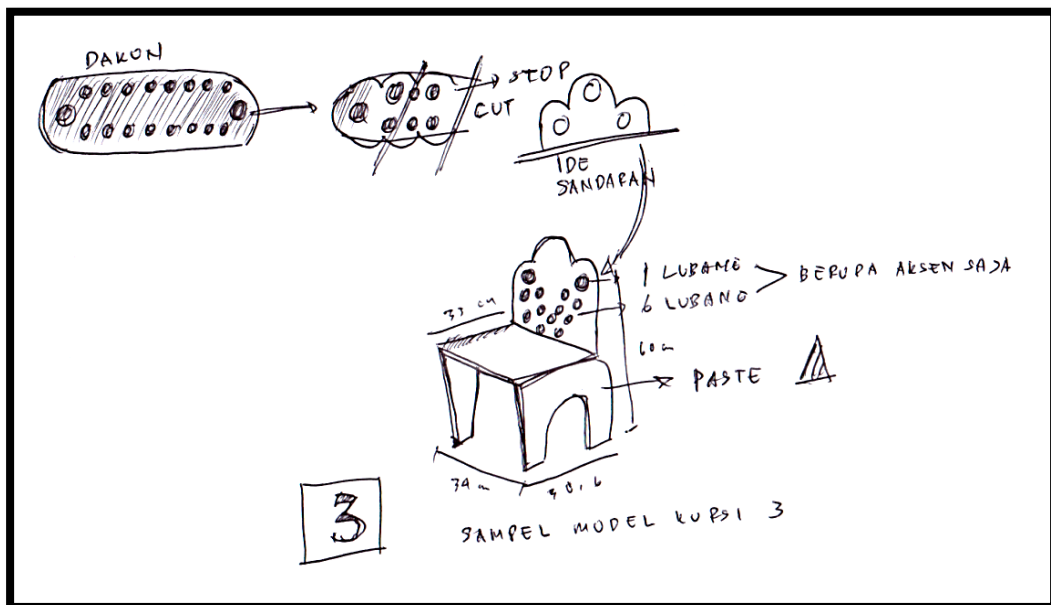
Gambar 25: Dasar ide perancangan dakon
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



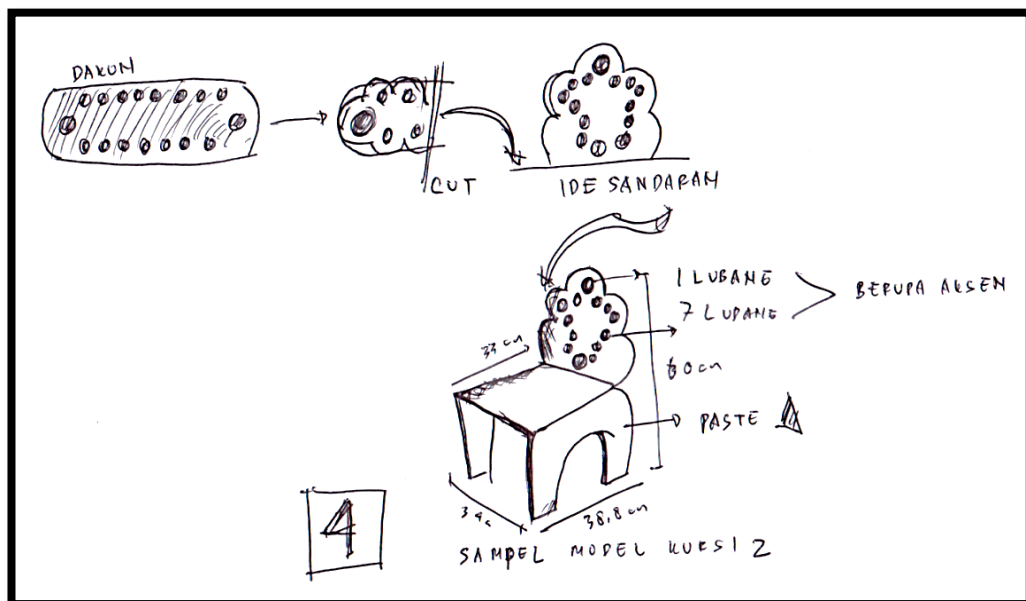
Gambar 26: Dasar ide perancangan kursi 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



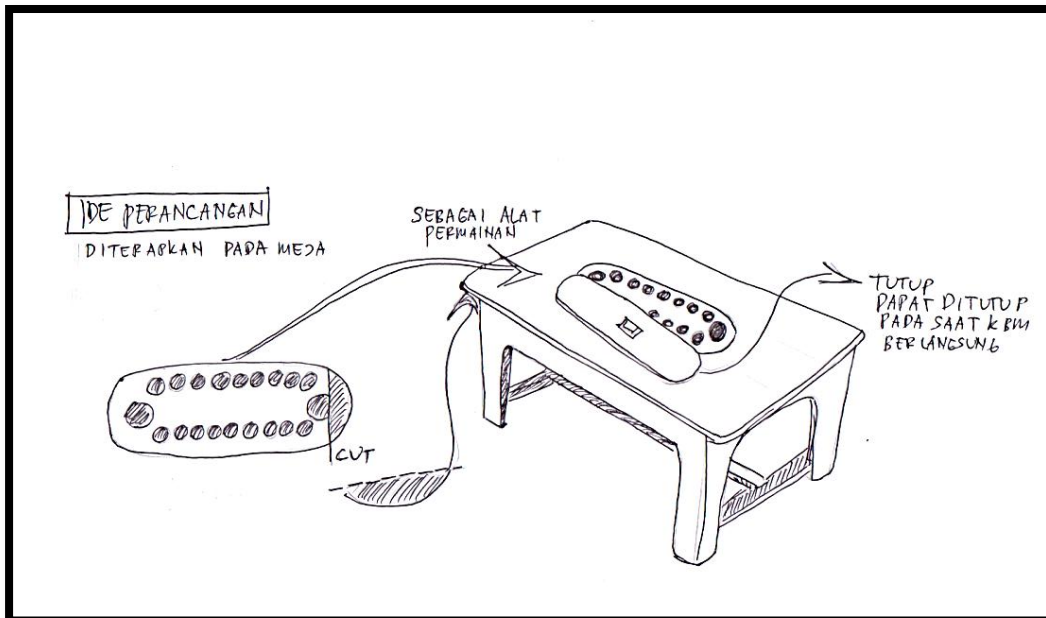
Gambar 27: Dasar ide perancangan kursi 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



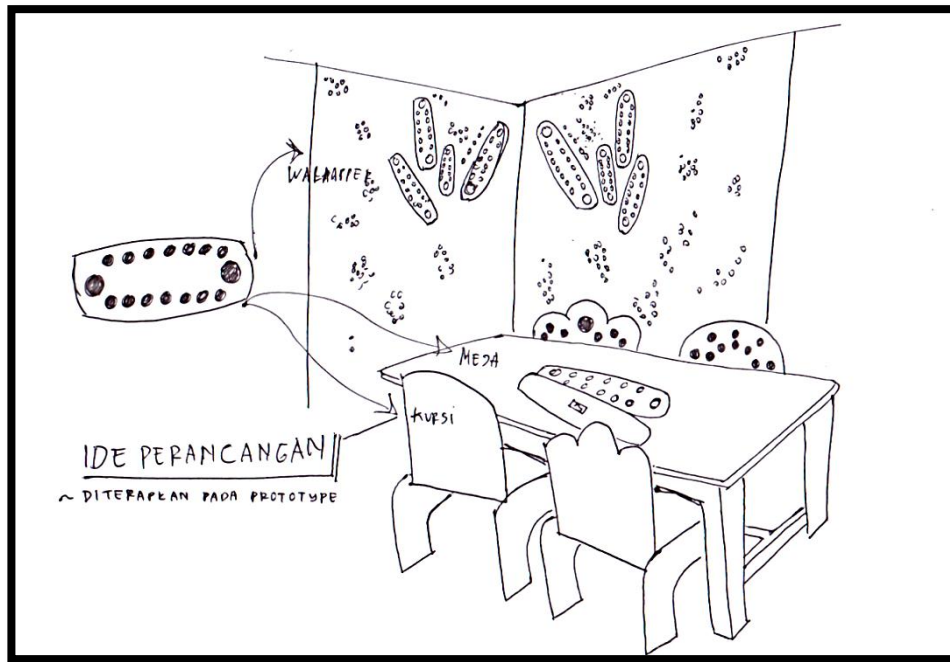
Gambar 28: Dasar ide perancangan kursi 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 29: Dasar ide perancangan kursi 4
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 30: Ide perancangan “dakon” diterapkan pada meja
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 31: Ide perancangan “dakon” diterapkan pada *prototype*
(1 seat meja, kursi dan *wallpapper*)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5. Kriteria Desain

Sebelum dilakukan perancangan terlebih dahulu memperhatikan hal-hal berikut ini.

a. Keselamatan dan keamanan

Aspek keselamatan dalam perancangan harus sesuai dengan standar desain dalam hal ini disebut keselamatan *normatif*, dengan menerapkan bentuk-bentuk yang tumpul sehingga aman digunakan. Dengan menggunakan bentuk-bentuk yang oval yang nyaman digunakan. Perabot yang dipakai juga menghindari tekstur kasar yang mengganggu (dapat diakibatkan *finishing* yang kurang baik) dan licin karena dapat membahayakan anak.

Perlengkapan elektrik untuk instalasi dan penempatan komputer harus mempertimbangkan aspek keselamatan. Colokan listrik dan perlengkapannya

sebaiknya di tempatkan pada ketinggian 1.2 m dari permukaan lantai dan tidak disarankan ketinggian 30 cm dari permukaan lantai.

b. Aksesabilitas

Aksesibilitas adalah keleluasaan peserta didik atau pendidik dalam melakukan aktivitas dengan fasilitas yang ada. Pada desain empat kursi, dibuat tidak menggunakan penyangga samping kiri dan kanan itu dikhususkan agar peserta didik tidak terganggu dengan adanya penyangga tersebut tercapai fleksibilitas gerak bagi peserta didik karena peserta didik dapat bergerak bebas tanpa ada penghalang. Jok kursi untuk peserta didik tidak menggunakan busa atau jenis kursi yang menyebabkan kursi itu nyaman supaya peserta didik tidak hanya duduk tetapi tetap aktif bergerak.

c. Kontinuitas (pemeliharaan / perawatan)

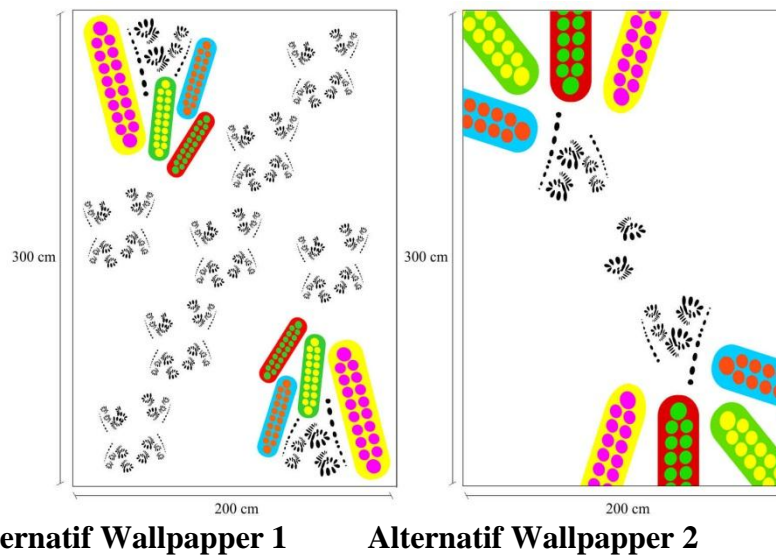
Kriteria kemudahan dalam perawatan menjadi salah satu pertimbangan dalam perancangan. Bentuk-bentuk yang simpel memudahkan dalam pembersihan dan perawatan. Perawatan dan pemeliharaan perabot yang dibutuhkan hanyalah cara pemakaian yang tidak secara berlebihan (kasar). Maka perabot atau sampel perabot yang dibuat akan tahan lama.

6. Alternatif Elemen Interior TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta

Interior TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta dirancang sesuai dengan ide perancangan. Elemen interior TK ABA Gedongkiwo ini mencakup dinding, tata kondisional dan alternatif perabot.

a. Alternatif Dinding

Dinding merupakan elemen pembentuk ruang dalam hal ini *wallpapper* berfungsi sebagai pelapis dinding. Penerapan ide permainan tradisional bentuk dakon yang akan diterapkan pada *wallpapper*.



**Gambar 32: Alternatif Wallpapper
(Sumber: Dokumentasi pribadi)**

b. Tata Kondisi Ruang

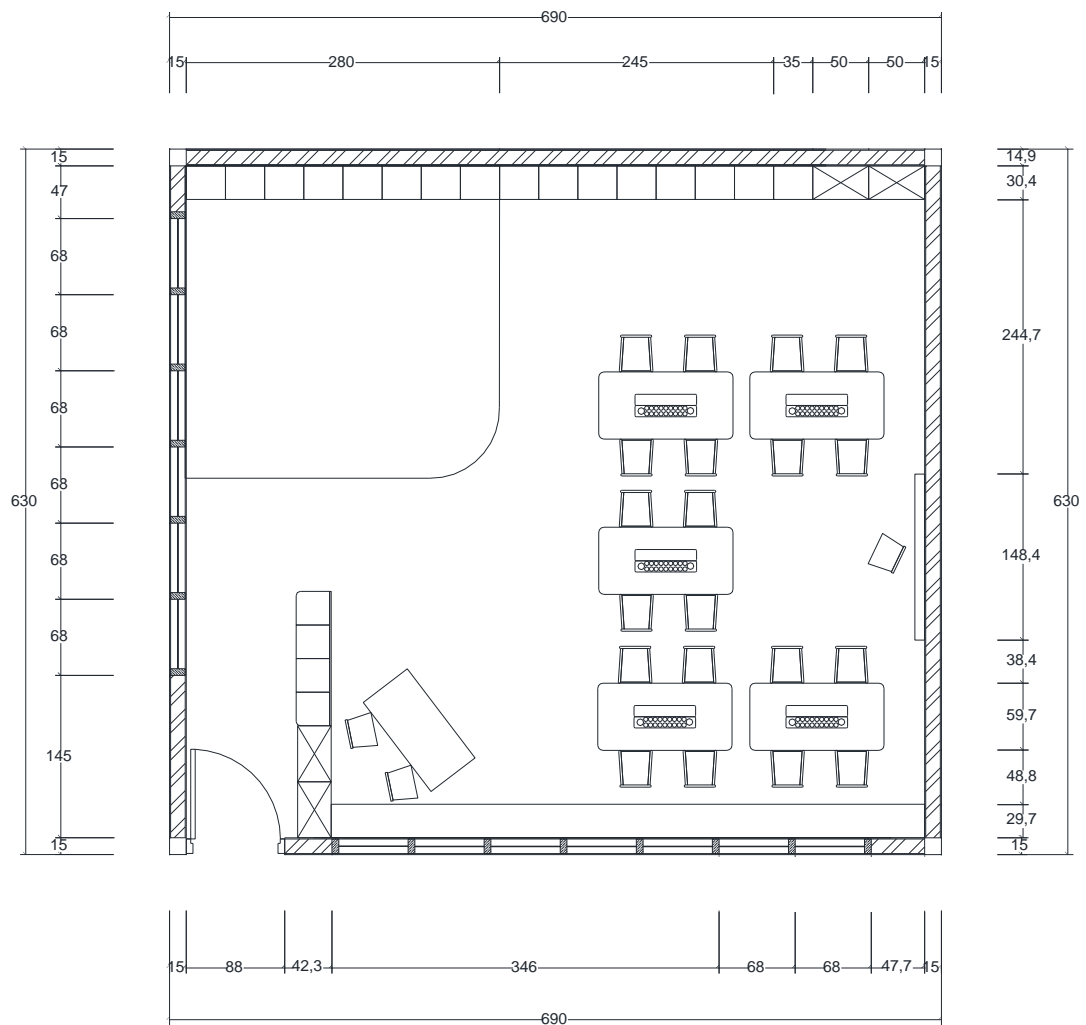
Tata kondisi ruangan meliputi beberapa hal yakni pencahayaan, penghawaan dan akustik atau audio ruangan.

c. Alternatif Material

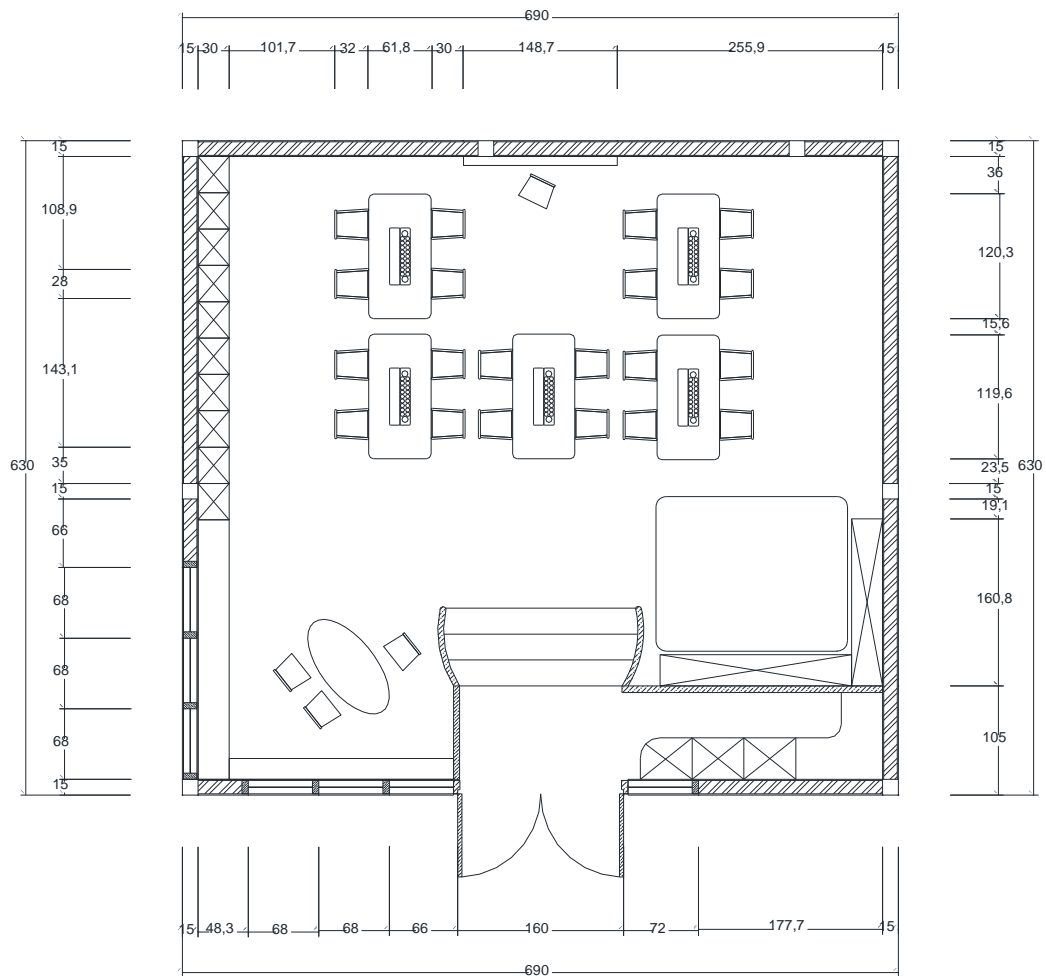
Pemilihan material untuk anak-anak harus memenuhi kriteria keamanan sehingga anak dapat bermain dan belajar tanpa hambatan. Material yang digunakan untuk perabot harus ditinjau dari segi keamanan dan penggunaan untuk perabot anak adalah bahan kayu yang ringan yakni kayu mangga serta kayu lain yang dapat digunakan dalam konstruksi sambungan. Sambungan ujung model jari (*fingger joint*) adalah jenis papan sambungan.

d. Alternatif Denah

Alternatif denah merupakan bagian dari perencanaan penciptaan karya setelah melakukan penjelajahan sesuai dengan tema yang diangkat. Alternatif denah dimaksudkan untuk mencari *zoning* dan sirkulasi, sehingga diperoleh desain yang nyaman. Adapun alternatif denah sebagai berikut.



Gambar 33: Alternatif denah 1
(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 34: Alternatif denah 2
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Dari alternatif denah di atas denah yang terpilih adalah alternatif 2 karena dalam penyusunan perabot peserta didik lebih mendekat dengan sumber pencahayaan alami akan mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Pada pagi dan siang hari dengan memanfaatkan sinar matahari yang masuk melalui jendela sehingga efisien dalam pemakaian pencahayaan buatan.

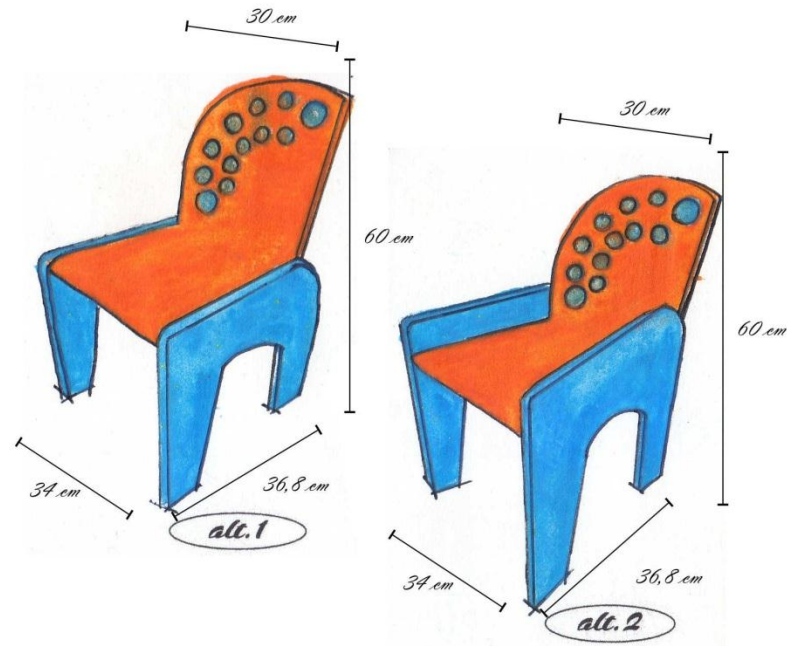
e. Alternatif Bentuk Perabot

Pengembangan bentuk dakon menjadi bentuk kursi dapat dilihat dari penerapan lubang-lubang dakon yang dijadikan sebagai dasar ide perancangan.

Pertimbangan dalam penempatan karakter dakon adalah prinsip kesatuan, keseimbangan keselarasan dan harmonis.

1) Kursi

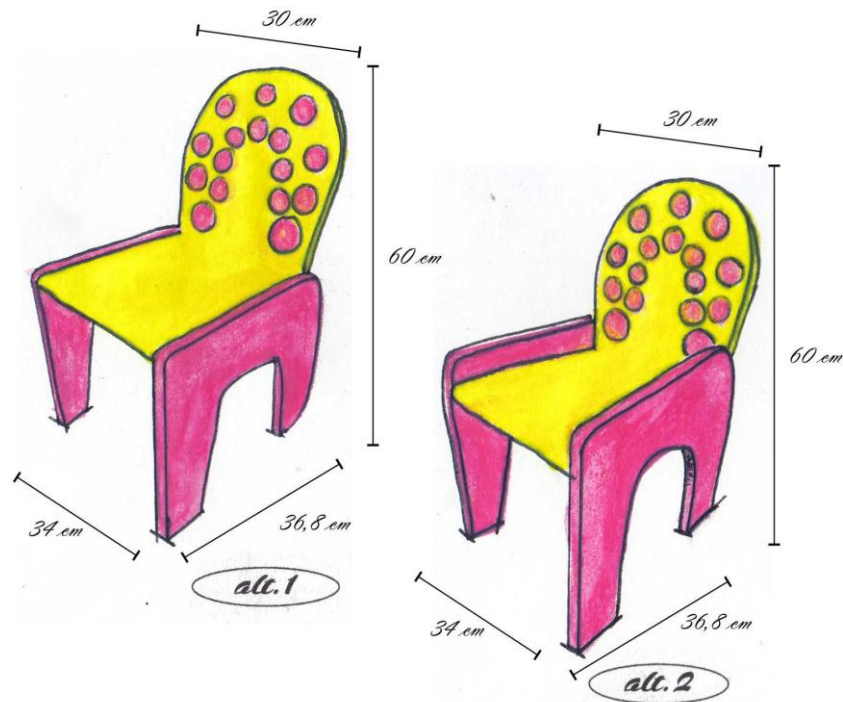
a) Desain Kursi 1



Gambar 35 : Desain kursi 1
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Desain kursi 1 ada dua alternatif yang tergambar. Desain yang terpilih adalah alternatif 1, alasan pemilihannya karena bentuk sandaran yang digunakan adalah komposisi asimetris dengan penempatan lingkaran-lingkaran dakon di sepanjang sisi bentuk lengkungan pada ujung sandaran untuk memberikan kesan luwes dan aman. Kemudian tidak mempunyai sandaran tangan yang mengurangi kebebasan anak bergerak.

b) Desain Kursi 2



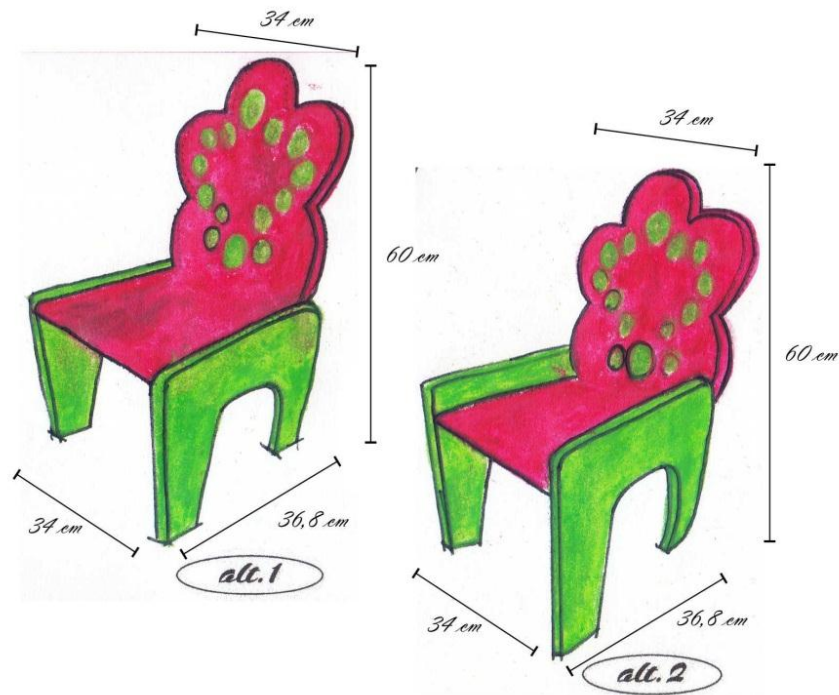
Gambar 36: Desain kursi 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Desain kursi 2 ada dua alternatif yang tergambar. Desain yang terpilih adalah alternatif 1, alasan pemilihannya karena bentuk sandaran yang digunakan adalah komposisi simetris dengan penempatan lingkaran-lingkaran dakon di sepanjang sisi bentuk lengkungan sandaran punggung untuk memberikan kesan luwes dan aman. Kemudian tidak mempunyai sandaran tangan yang mengurangi kebebasan anak bergerak.

c) Desain Kursi 3

Desain kursi 3 ada dua alternatif yang tergambar. Desain yang terpilih adalah alternatif 1, alasan pemilihannya karena bentuk sandaran digunakan adalah komposisi simetris dengan penempatan lingkaran-lingkaran dakon di sepanjang sisi bentuk lengkungan sandaran punggung untuk memberikan kesan luwes dan

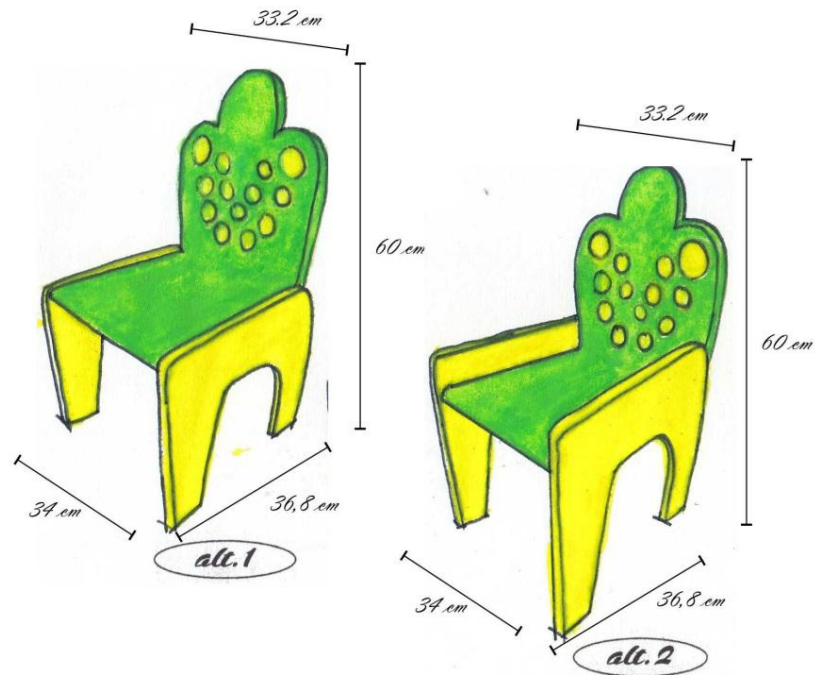
dinamis. Kemudian tidak mempunyai sandaran tangan yang mengurangi kebebasan anak bergerak.



Gambar 37: Desain kursi 3
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

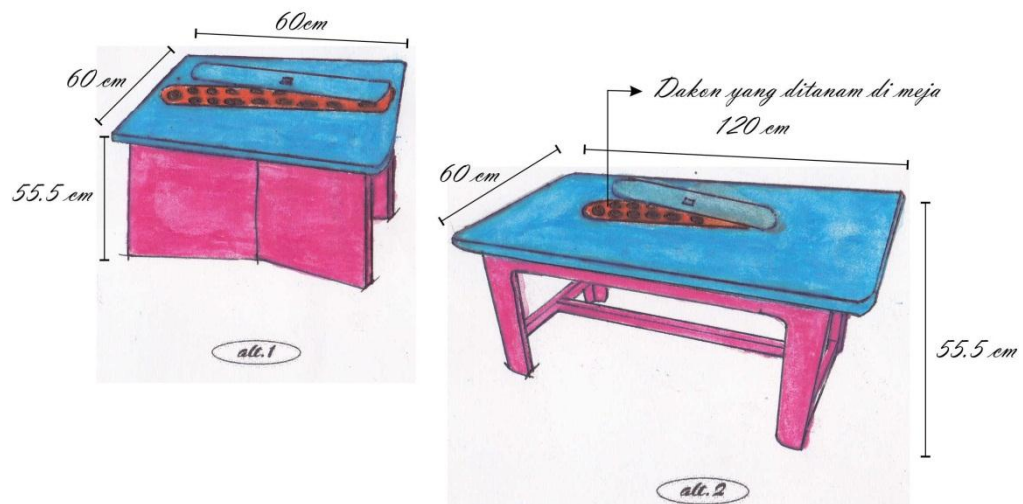
d) Desain Kursi 4

Desain kursi 4 ada dua alternatif yang tergambar. Desain yang terpilih adalah alternatif 1, pemilihannya karena bentuk sandaran yang digunakan adalah komposisi simetris dengan penempatan lingkaran-lingkaran dakon di sepanjang sisi bentuk lengkungan sandaran punggung untuk memberikan kesan luwes dan aman. Kemudian tidak mempunyai sandaran tangan yang mengurangi kebebasan anak bergerak.



Gambar 38: Desain kursi 4
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

2) Meja



Gambar 39: Desain meja
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Desain meja terdapat 2 desain yng tergambar. Desain yang terpilih adalah alternatif 2, karena desain meja dapat digunakan oleh 4 orang dan bentuk kaki

yang nyaman. Dakon yang ditanam di meja dapat dipergunakan untuk bermain. Jika sedang dalam proses belajar dakon dapat di tutup sehingga dapat dijadikan meja untuk menulis.

7. Cakupan Tugas

Cakupan tugas sesuai dengan urutan perancangan, semua dilakukan sesuai tahap-tahap perancangan yakni :

a. Konsep Desain

Konsep desain meliputi (1) Analisis (*programming*) yaitu analisis semua kebutuhan dalam perancangan; (2) Sintesis (alternatif) yaitu alternatif-alternatif desain yang akan dipilih; (3) Evaluasi yaitu desain yang terpilih dari beberapa alternatif yang dibuat sesuai dengan konsep dan kebutuhan.

b. Desain Interior

Pengerjaan desain interior mencakup keseluruhan proses yang terdiri dari gambar pra-rencana, lingkup perancangan, gambar kerja, perspektif, pembuatan sampel perabot (4 kursi dan meja) serta pameran.

a. Gambar Pra-rencana

Denah yang dirancang dan diperoleh dari TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta adalah denah *existing* yang merupakan data fisik sebagai titik tolak perancangan selanjutnya.

b. Gambar Kerja

Gambar kerja berdasarkan cakupan tugas meliputi (1) *Lay out*; (2) Denah; (3) Gambar potongan; (4) Gambar rencana perabot, dan dikerjakan dengan menggunakan *software AutoCAD2012*.

c. Perspektif

1. Perspektif Ruang : gambar 3D hasil rendering *MentalRay, Autodesk 3ds Max 2012*, format JPG dan AVI yang memiliki resolusi 4096 x 2214 pixel.
2. Maket : terbuat dari karton berlapis stiker.

d. Pameran

Produk desain Tugas Akhir Karya Seni yang dihasilkan dan dipamerkan berupa (1) Gambar kerja TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta, mulai dari denah global, serta gambar potongan; gambar kerja produk (2) Pembuatan gambar perspektif dengan *Autodesk 3ds Max 2012*; (3) Maket denah ruang kelas B di TK ABA Gedongkiwo; (4) *Prototype* produk berupa 4 model kursi dan 1 meja.

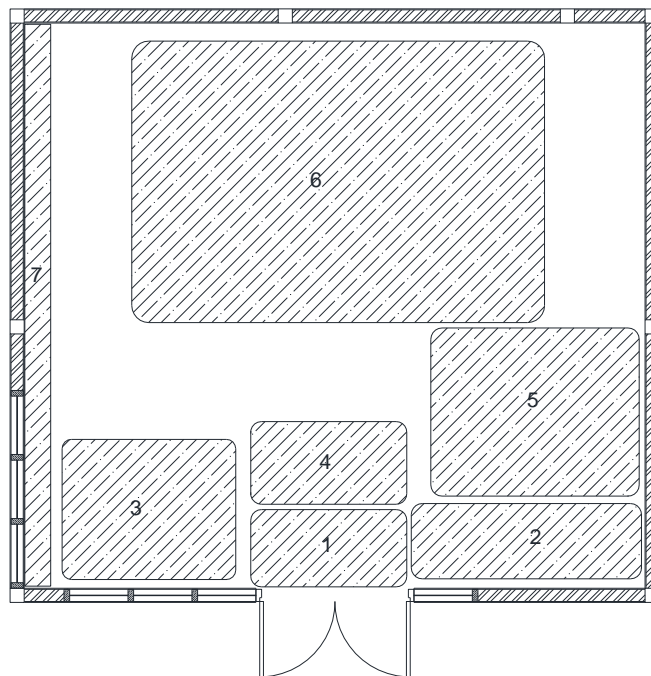
B. Hasil Perancangan

TK ABA Gedongkiwo merupakan salah satu TK yang berada di Yogyakarta. TK tersebut berada di jalan Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta. TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta hanya mempunyai tiga ruang kelas. Ruang kelas yang akan dirancang ulang adalah ruang kelas B.

Ide dasar dalam perancangan ulang ini menggunakan tema permainan dakon. alat yang digunakan dalam permainan dakon terdiri dari dua baris lubang dimana pada kedua ujung lubang terdapat satu lubang. Bentuk dakon tersebut yang nantinya akan digunakan sebagai tema dalam perancangan ulang interior kelas.

Perancangan ulang ruang kelas dianalisis berdasarkan organisasi ruang yang meliputi *zoning*, sirkulasi, denah perancangan, *wallpaper*, perspektif ruang.

1. *Zoning*



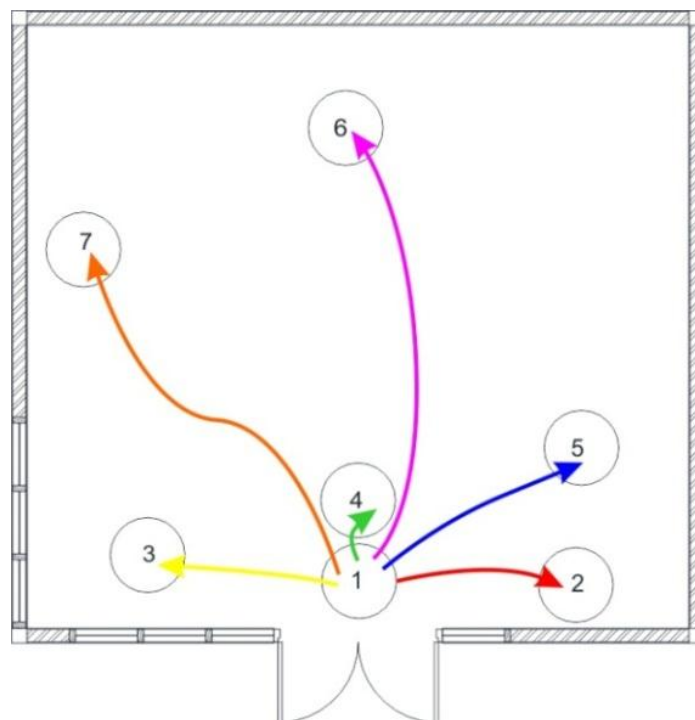
Gambar 40: *Zoning*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Keterangan gambar :

- a. Area lalulintas
- b. Loker / tempat penyimpanan
- c. Ruang tutorial
- d. Tangga
- e. Area membaca/ bermain
- f. Area belajar
- g. Almari

Gambar diatas terdapat 7 (tujuh) pembagian zonning/pendaerahan dalam ruangan yakni : area lalulintas, loker / tempat penyimpanan, ruang tutorial, tangga, area membaca/ bermain, area belajar, dan almari.

2. Sirkulasi



Gambar 41: Sirkulasi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

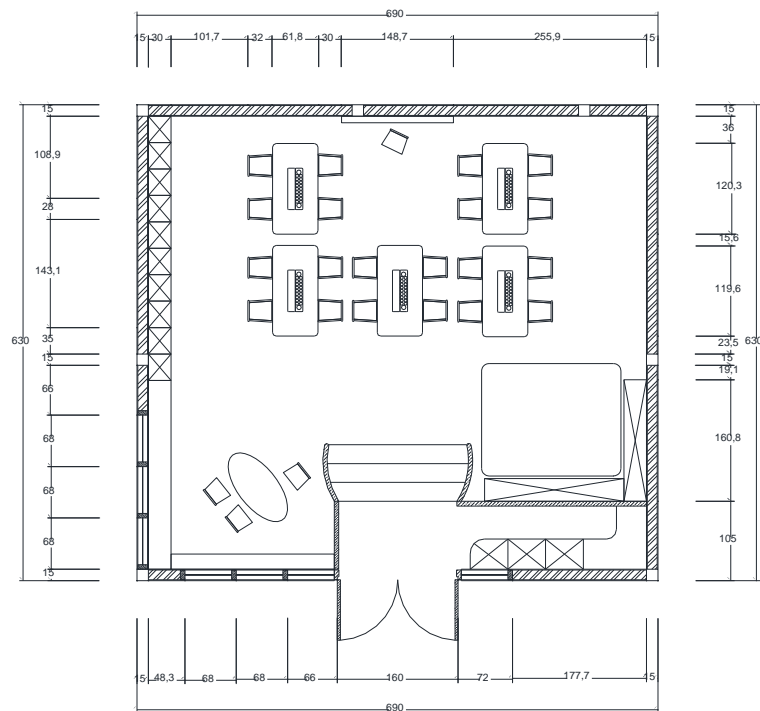
Gambar 46 menunjukkan penataan sirkulasi pada ruang kelas B di TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta alur pemetaan sirkulasi pada area ini di dapat melalui beberapa alternatif yakni :



Gambar 42: Alur pemetaan sirkulasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3. Denah perancangan

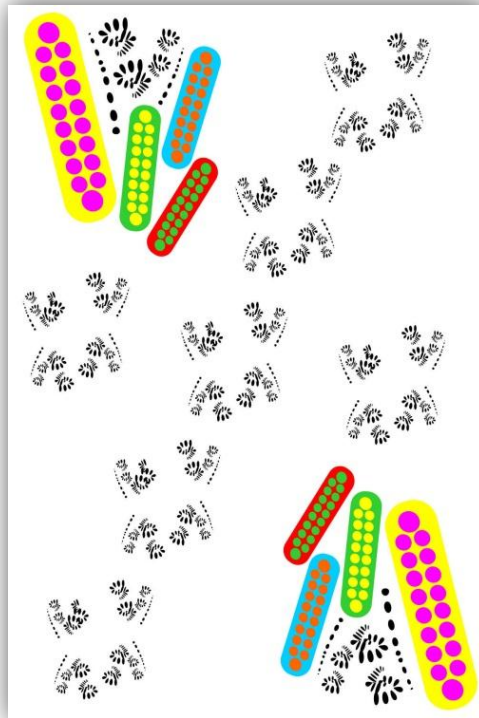
Berdasarkan *zoning* dan sirkulasi yang sudah direncanakan diatas maka terbentuklah perancangan ulang interior kelas B TK ABA Gedongkiwo yang dilengkapi dengan penataan perabotnya.



Gambar 43: Denah perancangan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Dari denah di atas dapat dilihat bahwa kapasitas siswa sebanyak 20 orang dapat tertampung dalam 5 unit meja belajar yang sapat disusun secara fleksibel baik menggunakan formasi tradisional, formasi U maupun kelompok.

4. *Wallpapper*



Gambar 44: *Wallpaper*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Wallpaper berfungsi sebagai pelapis dinding. Sebelumnya telah dijelaskan bahwa terdapat dua model rancangan *wallpaper*, yaitu model alternatif *wallpaper* 1 dan model alternatif *wallpaper* 2. Model yang digunakan dalam perancangan ini adalah model alternatif *wallpaper* 1. Hal ini karena pada model yang pertama komposisi gambar pada *wallpaper* lebih lengkap, gambar ukuran dakon lebih bervariasi.

5. Perabot

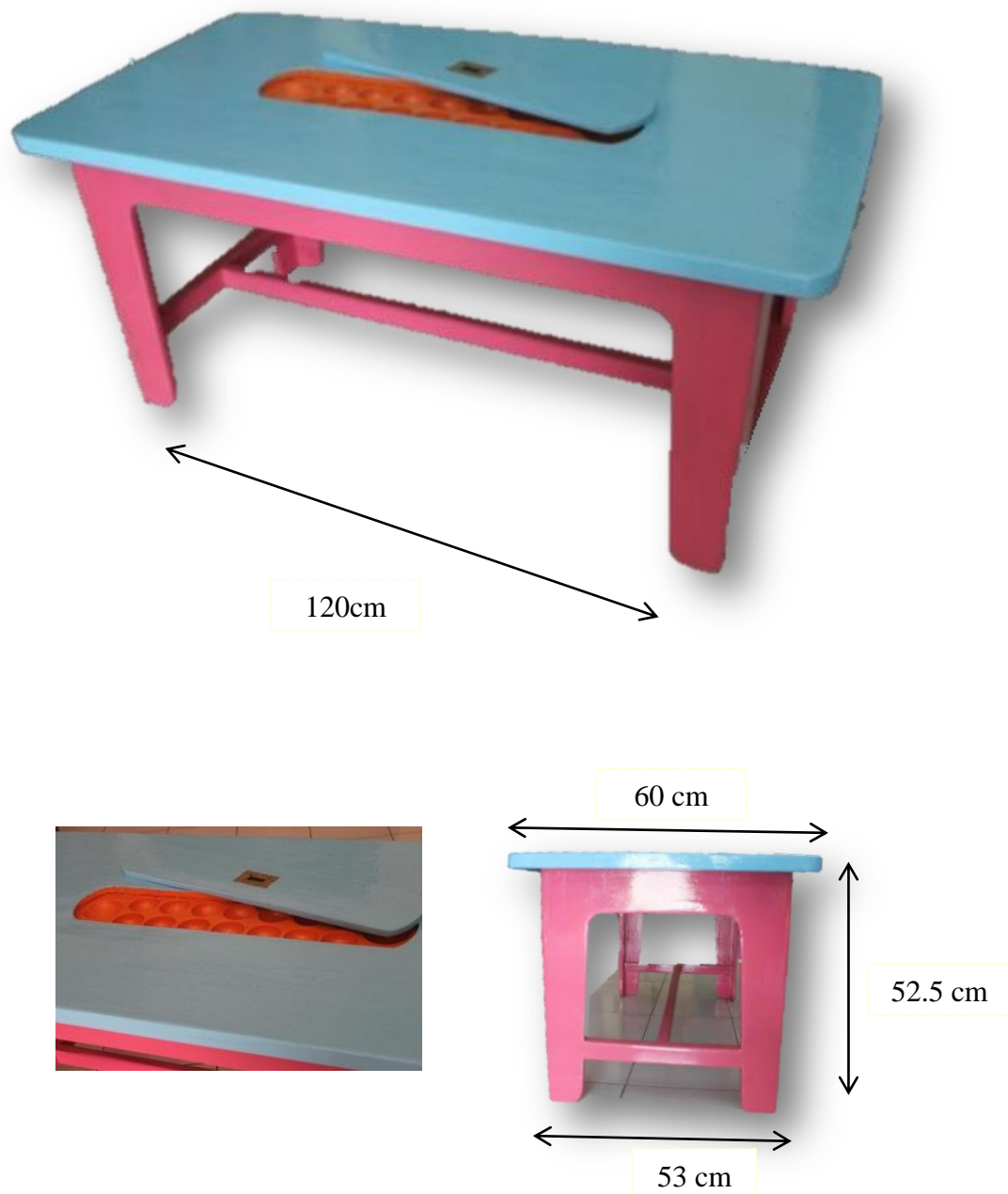
Perancangan ulang interior TK ABA Gedongkiwo ada beberapa sampel produk yang diproduksi yakni 1 meja dan 4 sampel kursi.



Gambar 45: **Perabot**
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

a. Meja

Gambar di bawah adalah merupakan desain meja. Bahan yang digunakan untuk membuat meja tersebut adalah kayu mangga berbentuk papan sambung tidak utuh (*non solid jointed board*) terdiri dari bilah sambung atau kayu gergajian pendek yang disambung dengan jenis sambungan jari (*finger joint*). Bahan ini digunakan pada semua sampel desain kursi dan meja.



Gambar 46: Sampel Meja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Bentuk meja fungsional karena ada alat permainan dakon untuk bermain di atas meja, jika belajar maka alat permainan dakon tersebut dapat ditutup. Sedangkan empat kaki meja bentuknya mengalami perpaduan antara dua sisi kaki kursi. Warna yang diterapkan adalah biru muda pada atas meja dan tutup dakon

serta merah muda pada kaki meja. Jika membuka penutup dakon pada meja maka warna alat permainan itu adalah *orange*.

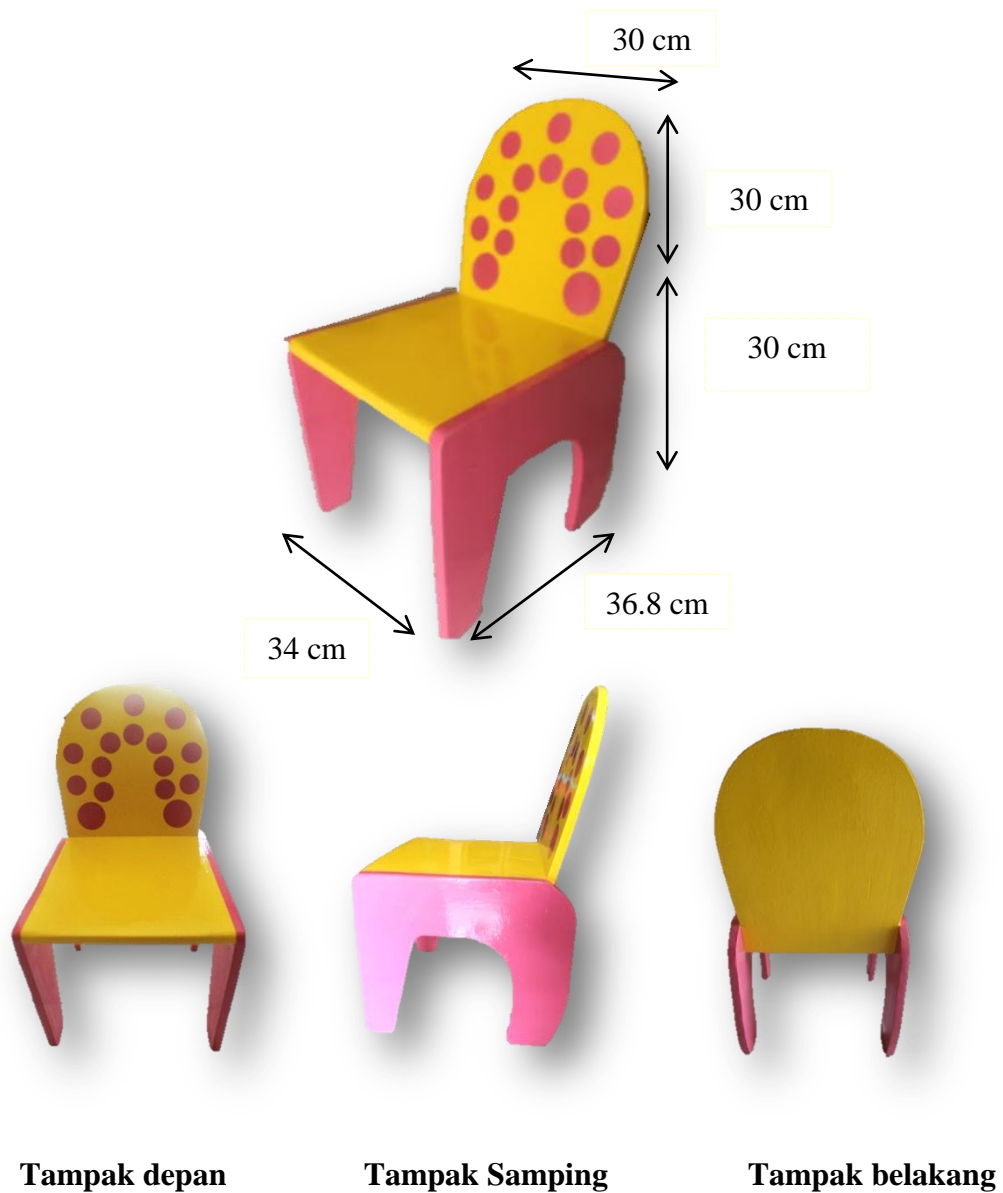
Dengan memperhatikan keamanan anak empat ujung meja, pijakan kaki, kaki meja dibuat tumpul. Agar dalam proses belajar anak lebih menyenangkan jika desain meja tidak monoton. Meja dibuat untuk 4 orang anak yang saling berhadapan. Jarak jangkauan terhadap alat permainan dakon yang ada di meja cukup dekat sehingga memudahkan anak untuk bermain dakon. Meja juga dapat disusun fleksibel dengan meja yang lain sehingga dapat digunakan dalam kelas formasi kelompok.

b. Kursi

Dalam perancangan ulang interior TK ABA Gedongkiwo ini dibuat 4 sampel kursi dengan model yang unik, lucu, serta menarik untuk anak-anak.

1) Desain Kursi 1

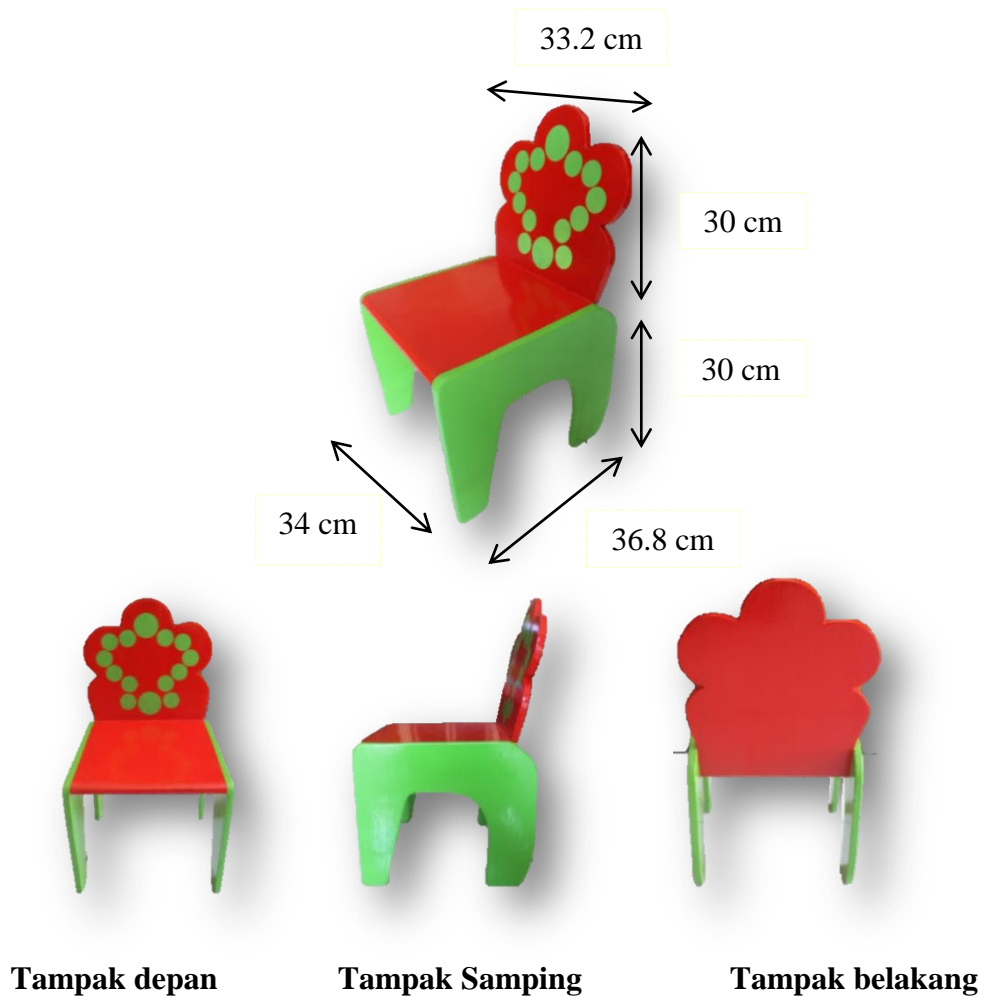
Gambar di dibawah merupakan desain kursi 1. Bahan yang digunakan untuk membuat kursi tersebut adalah kayu mangga berbentuk papan sambung tidak utuh (*non solid jointed board*) terdiri dari bilah sambung atau kayu gergajian pendek yang disambung dengan jenis sambungan jari (*finger joint*). Bahan ini digunakan pada semua sampel desain kursi dan meja. Kursi desain 1 memiliki sandaran berbentuk oval, warna yang diterapkan adalah warna kuning dan merah muda. Warna merah muda dipakai pada kaki kursi dan lingkaran dakon, sedangkan warna kuning digunakan pada alas duduk dan sandaran kursi.



Gambar 47: Desain kursi 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Adapun untuk ukuran sampel model kursi 1 adalah tinggi puncak sandaran kursi 60 cm, lebar sandaran 30 cm, lebar kursi 36.8 cm, panjang tempat duduk 30cm, kemiringan sandaran 97° . Penggunaan lingkaran dakon pada sandaran kursi agar lingkaran dakon lebih terlihat dengan jelas. Selain itu, penyusunan lingkaran dakon yang mengikuti bentuk sandaran membuat kursi semakin unik dan menarik.

2) Desain Kursi 2



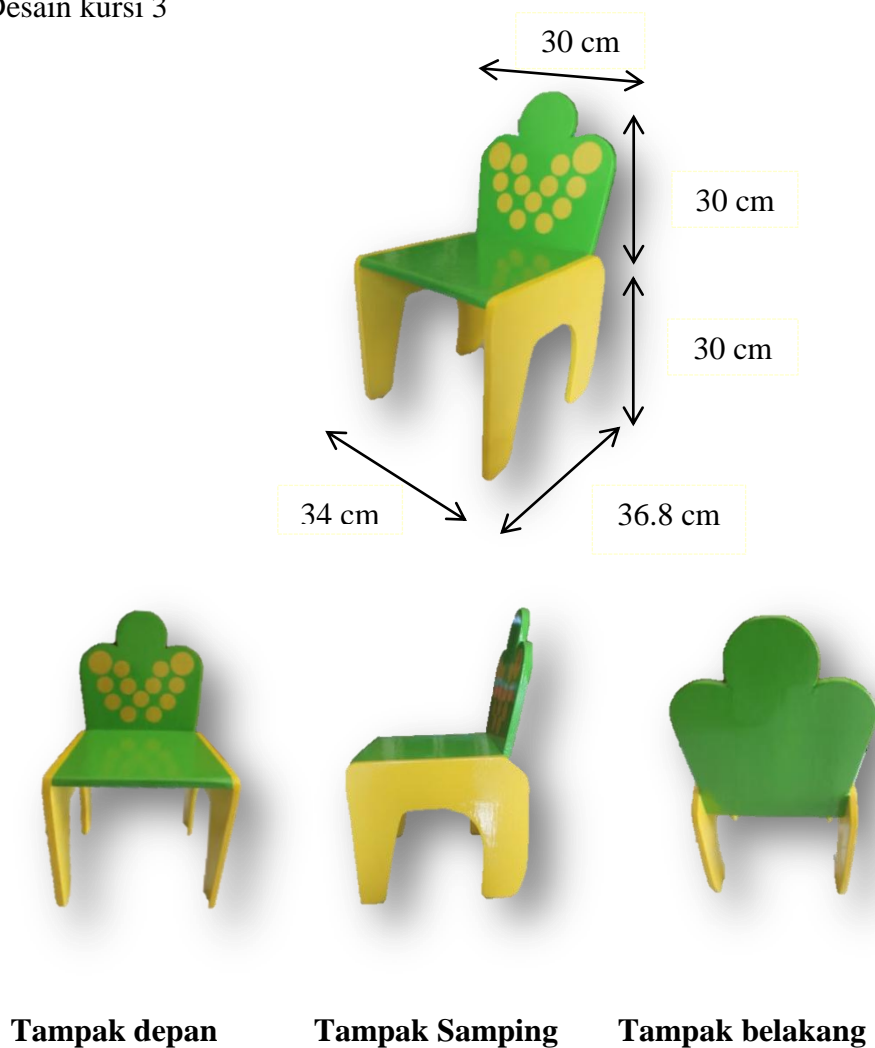
Gambar 48: **Desain kursi 2**
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar di atas merupakan desain kursi 2. Bahan yang digunakan untuk desain kursi 2 sama dengan bahan yang digunakan untuk desain kursi 1, yaitu kayu mangga berbentuk papan sambung tidak utuh (*non solid jointed board*) terdiri dari bilah sambung atau kayu gergajian pendek yang disambung dengan jenis sambungan jari (*finger joint*). Bentuk sandaran kursi pada desain 2 berupa 5 setengah lingkaran yang saling bersebelahan. Warna yang digunakan adalah merah dan hijau muda. Warna hijau muda digunakan pada kaki kursi dan

lingkaran dakon, sedangkan warna merah digunakan pada alas duduk dan sandaran kursi.

Adapun ukuran sampel model kursi 2 adalah tinggi puncak sandaran kursi 60 cm, lebar sandaran 33.2 cm, lebar kursi 36.8 cm, panjang tempat duduk 30 cm, dan kemiringan sandaran 97°. Lingkaran dakon pada desain kursi 2 tersusun mengikuti lekukan ke 5 setengah lingkaran. Warna lingkaran dakon mengikuti warna pada kaki kursi, sehingga kursi menarik dan enak dipandang.

3) Desain kursi 3



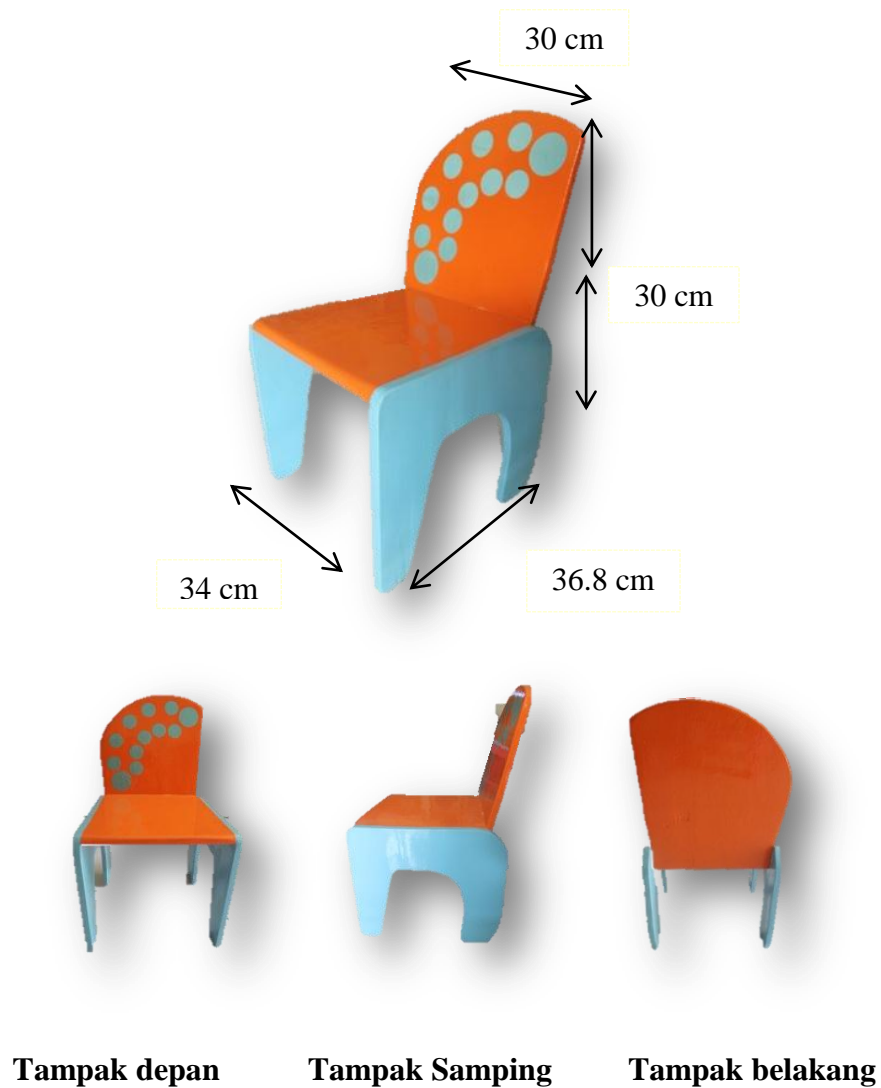
Gambar 49: Desain kursi 3
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar di atas merupakan desain kursi 3. Bahan yang digunakan untuk membuat kursi tersebut adalah kayu mangga berbentuk papan sambung tidak utuh (*non solid jointed board*) terdiri dari bilah sambung atau kayu gergajian pendek yang disambung dengan jenis sambungan jari (*finger joint*). Bahan ini digunakan pada semua sampel desain kursi dan meja. Kursi desain 3 memiliki sandaran berbentuk *clubs*, warna yang diterapkan adalah warna kuning dan hijau muda. Warna kuning dipakai pada kaki kursi dan lingkaran dakon, sedangkan warna hijau muda digunakan pada alas duduk dan sandaran kursi.

Adapun untuk ukuran sampel model kursi 3 adalah tinggi puncak sandaran kursi 60 cm, lebar sandaran 30 cm, lebar kursi 36.8 cm, panjang tempat duduk 30 cm, kemiringan sandaran 97°. Penggunaan lingkaran dakon pada sandaran kursi terletak di tengah sandaran kursi. Selain itu, penyusunan lingkaran dakon yang melengkung membuat kursi menjadi bagus dan unik.

4) Desain kursi 4

Gambar di atas merupakan desain kursi 4. Bahan yang digunakan untuk membuat kursi tersebut adalah kayu mangga berbentuk papan sambung tidak utuh (*non solid jointed board*) terdiri dari bilah sambung atau kayu gergajian pendek yang disambung dengan jenis sambungan jari (*finger joint*). Bahan ini digunakan pada semua sampel desain kursi dan meja. Kursi desain 4 memiliki sandaran berbentuk setengah lingkaran, warna yang diterapkan adalah warna biru muda dan *orange*. Warna biru muda dipakai pada kaki kursi dan lingkaran dakon, sedangkan warna *orange* digunakan pada alas duduk dan sandaran kursi.



Gambar 50: Desain kursi 4
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Adapun untuk ukuran sampel model kursi 4 adalah tinggi puncak sandaran kursi 60 cm, lebar sandaran 30 cm, lebar kursi 36.8 cm, panjang tempat duduk 30 cm, kemiringan sandaran 97° . Penggunaan lingkaran dakon terlihat jelas. Selain itu, penyusunan lingkaran dakon yang mengikuti lengkungan sandaran membuat kursi menjadi bagus dan unik.

6. Perspektif Ruangan

Perspektif ruangan digunakan untuk mengkomunikasikan gambar ruang secara tiga dimensi. Perspektif ruangan yang akan dijelaskan meliputi perspektif area belajar, perspektif Area Membaca/ Bermain, Area tutorial, Area Penyimpanan, Area lalulintas.

a. Perspektif Area Belajar



Gambar 51: Area belajar
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan gambar perspektif area belajar di atas, dapat dijelaskan jika kita memasuki ruang kelas maka hal pertama yang akan terlihat adalah area belajar. Area belajar tersebut terdiri dari 21 kursi , 5 meja, 3 *wallpaper* yang terpasang di tiap sudut kelas, papan tulis, almari yang digunakan sebagai tempat penyimpanan berkas dan perangkat belajar peserta didik, dan *sterofoam* yang digunakan sebagai tempat memamerkan karya anak.

b. Perspektif Area Membaca/ Bermain



Gambar 52: Area membaca
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan gambar prespektif area membaca di atas terlihat beberapa perabot, yaitu: 2 rak buku yang berwarna kuning dan biru, karpet sebagai alas lantai dengan model gambar yang menyerupai *wallpaper*. Selain itu, terdapat pagar yang berfungsi sebagai batas antara area membaca dan area penyimpanan. Area membaca dengan model tersebut diharapkan dapat menunjang peserta didik untuk membaca, serta melakukan aktivitas bermain lainnya. Karpet sebagai alas lantai dapat digunakan untuk tempat bersantai, bermain dakon, dan kegiatan positif lainnya.

c. Perspektif Area Tutorial/ Privat

Gambar di bawah ini menunjukkan prespektif area tutorial. Area tutorial terletak di sebelah kiri pintu masuk. Area ini merupakan area yang digunakan oleh

guru untuk berinteraksi dengan peserta didik secara pribadi. Di area tutorial terdapat 1 meja dan 2 kursi.

Di belakang meja dan kursi terdapat almari yang berwarna-warni. Selain itu terdapat jendela *Dakon Circle Window* pada kedua sisi dinding. Jendela tersebut berfungsi untuk pencahayaan. Area ini juga dapat dimanfaatkan sebagai tempat kerja bagi pendidik karena didukung oleh almari sebagai tempat penyimpanan *file*/dokumen.



Gambar 53: **Area tutorial**
(**Sumber: Dokumentasi pribadi**)

d. Perspektif Area Penyimpanan

Gambar di atas menunjukkan perspektif area penyimpanan. Area penyimpanan terletak di samping kanan pintu masuk. Di area ini terdapat loker yang digunakan sebagai tempat penyimpanan sepatu dan tempat penyimpanan tas. Pengadaan loker disini dapat melatih peserta didik agar membiasakan diri untuk hidup rapi

yang salah satunya dengan menyediakan tempat untuk penyimpanan tas dan sepatu.



**Gambar 54: Area penyimpanan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)**

e. Perspektif Area Lalu Lintas



**Gambar 55: Area lalu lintas
(Sumber: Dokumentasi pribadi)**

Gambar di atas menunjukkan perspektif area lalu lintas. Area lalu lintas meliputi pintu dan tangga. Bahan yang digunakan untuk melapisi lantai ialah parket. Hal ini karena parket memiliki sifat bahan yang hangat, ringan, dan aman bagi anak-anak. Pada kedua sisi tangga terdapat pagar dengan aneka warna. Pagar bisa digunakan sebagai pegangan anak atau sekedar hiasan agar tangga lebih menarik.

BAB IV PENUTUP

Kesimpulan

Dari uraian dalam pembahasan Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Permainan Tradisional Dakon sebagai Tema Perancangan Interior Ruang Kelas di Tk Aba Gedongkiwo Yogyakarta* di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan konsep perancangan permainan tradisional dengan tema dakon dalam ide perancangan interior ruang kelas di TK ABA Gedongkiwo dengan mengeksplorasi bentuk dakon dan fungsinya bertujuan dalam pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai luhur, seperti budi pekerti, kejujuran, sportifitas pada peserta didik..
2. Merancang interior ruang kelas di TK ABA Gedongkiwo dengan mengangkat tema permainan tradisional dakon dengan menerapkan penggabungan rancangan fungsional seperti pemilihan penggunaan material yang tepat , pewarnaan yang cerah dan menarik dan tidak terlepas dari substansi ide dasar perancangan ulang interior yaitu permainan tradisional dakon.
3. Mendeskripsikan hasil perancangan interior ruang kelas di TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta berupa *prototype* kursi dan meja, *wallpapper*, serta area pengolahan elemen ruang dan tata kondisional ruang TK serta area pada ruang kelas meliputi area belajar, area bermain/belajar, area penyimpanan, area sirkulasi, area tutorial, area lalulintas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfrido, Savvino. 2012. *Berbagai Kreasi Material Inovatif untuk Interior Rumah ; Mudah, Murah, dan Praktis*. Yogyakarta: Laksana.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2009. *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini; Memahami Sistem Kelembagaan, Metode Pengajaran, Kurikulum, Keterampilan, dan Pelatihan-Pelatihannya*. Ciputat: DIVA Press (Anggota IKAPI).
- Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi; Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa, Edisi ke-4*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dharmamulya, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Gatut Susanta & Danang Kusjuliadi P. 2012. *Cara Praktis Menghitung Kebutuhan Material Rumah*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak; edisi ke enam*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games; Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- James C. Snyder & Anthony J. Catanese. 1994. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga.
- Kramadibrata, Soedjono. 2002. *Perencanaan Pelabuhan*. Bandung: Penerbit ITB.
- Karlen, Mark. 2007. *Perencanaan Ruang, Edisi Kedua*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Martuti, A. 2009. *Mendirikan dan Mengelola PAUD; Manajemen Administrasi dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit KREASI WACANA.
- Masitoh, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Neufert, Ernst, (1997), *Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33, Terjemahan Sunarto Tjahjadi*, PT. Erlangga, Jakarta.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.

Santoyo, Ebdi Sadjiman. 2010. *NIRMANA; Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra.

Karya Ilmiah

Sulastrri, 2012. *Seni Bangun dan Tata Ruang Sekolah Islam Berawawasan Intrenasional Bina Anak Sholeh di Sekolah Dasar Islam Terpadu Giwangan Yogyakarta*. Skripsi. S1. Yogyakarta : UNY

Susanto, Pipih. 2003. *Diaspora Jepang sebagai Inspirasi Interior Restoran Jepang KikoBento Yogyakarta*. TAKS. S1. Yogyakarta: UNY.

Internet

NN.2011.*Konsep Dasar Pengelolaan Kelas*. Diakses dari <http://repository.upi.edu>. Pada tanggal 6 Agustus 2013, Jam 18.00 WIB.

TiffanieFurlong.2007.ChildFriendlyHousing. Diakses dari <http://www.coutryardhousing.org/downloads/ChildFriendlyHousing.pdf>. Pada tanggal 18 September 2011, jam 11.00 WIB.

.....*Alat Dakon terbuat dari kayu*. Diakses dari <http://smagondangapriliya.blogspot.com/>. Pada tanggal 27 Juni 2013, Jam 15.30 WIB.

.....*Alat Dakon terbuat dari keramik*. Diakses dari <http://weheartindonesia.tumblr.com/>. Pada tanggal 27 Juni 2013, Jam 15.40 WIB.

.....*Alat Dakon terbuat dari plastik*. Diakses dari <http://weheartindonesia.tumblr.com/>. Pada tanggal 27 Juni 2013, Jam 15.35 WIB.

.....*Bermain Dakon*. diakses dari <http://berita19.com/wp-content/uploads/2013/08/dakon-android.jpg>. Pada tanggal 10 April 2014, jam 08.29 WIB.

.....*Dakon Bebek*. Diakses dari <http://lyla-home.blogspot.com>. Pada tanggal 27 Juni 2013, Jam 16.10 WIB.

.....*Dakon Ikan*. Diakses dari http://smangondangetrin.blogspot.com/2010_08_01_archive.html). Pada tanggal 27 Juni 2013, Jam 16.00 WIB.

-*Dakon Jinjing*. Diakses dari <https://m.bukalapak.com/>. Pada tanggal 27 Juni 2013, Jam 16.05 WIB.
-*Dakon Kepala Angsa*. Diakses dari <http://indonetwork.co.id/>. Pada tanggal 27 Juni 2013, Jam 15.45 WIB.
-*Dakon Kayu Batik*. Diakses dari http://rumahkerajinan.com/61_171_51_Dakon-Kayu-Batik.html. Pada tanggal 27 Juni 2013, Jam 15.60 WIB.
-*Dakon Motif*. Diakses dari <http://www.hiwtc.com/photo/products/18/00/31/3190.jpg>. Pada tanggal 27 Juni 2013, Jam 15.55 WIB.
-*Dakon Naga*. Diakses dari <http://istanaide.blogspot.com/2010/04/dakon.html>. Pada tanggal 27 Juni 2013, Jam 15.50 WIB.

LAMPIRAN

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / TK ABA EK / I V / 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK ABA Gedongkiwo, Mantrijeron, Yogyakarta.

Nama : Sumiyati, S.Pd.AUD
NIP : 197220328 200801 2 005
Unit kerja : TK ABA Gedongkiwo
Jabatan : Kepala TK ABA Gedongkiwo


Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Annisah Novianti
NIM : 09206241018
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa & Seni Universitas Negeri Yogyakarta

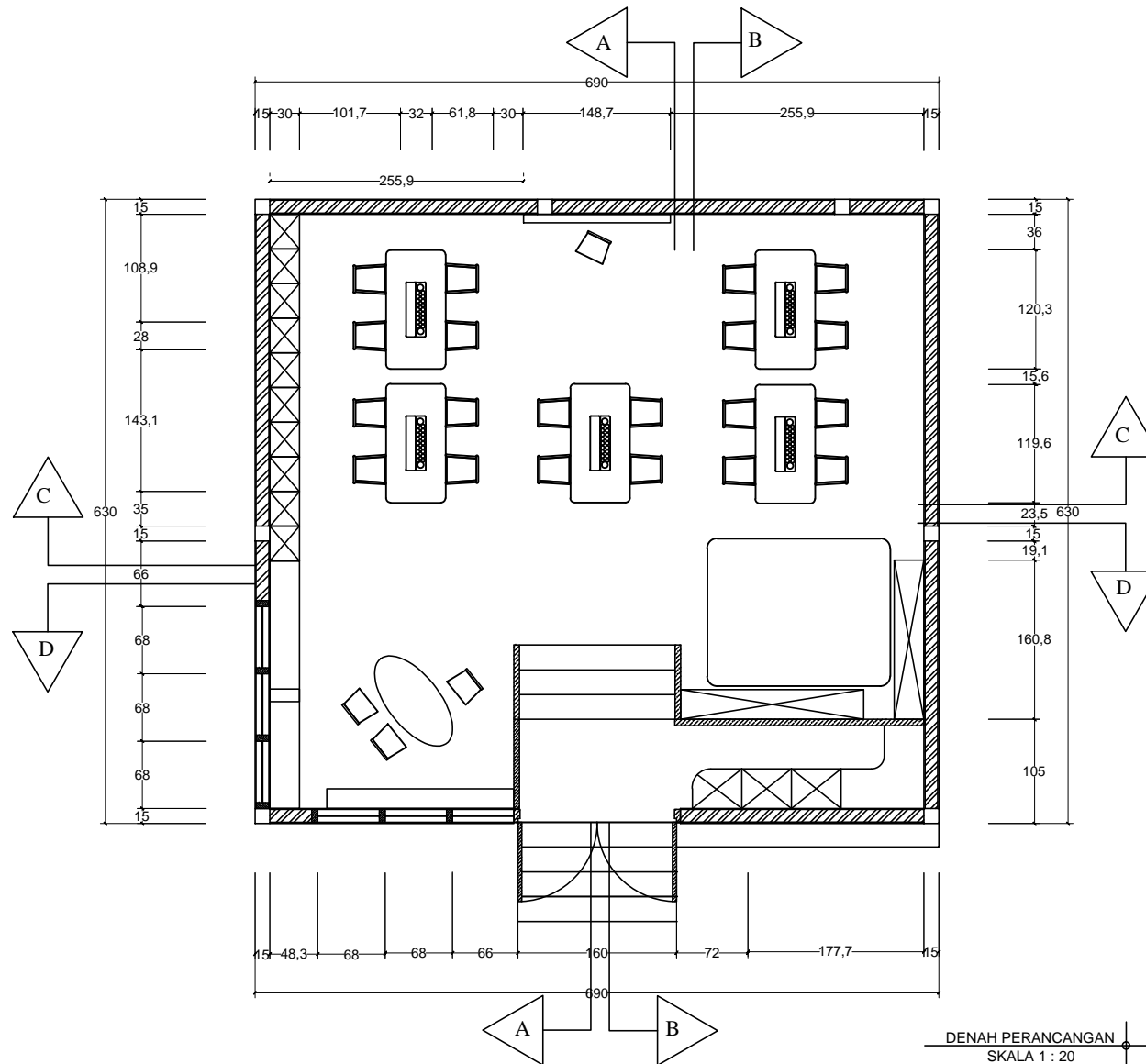
Telah melakukan perancangan ulang interior kelas di TK ABA Gedongkiwo *Permainan Tradisional Dakon sebagai Tema Perancangan Interior Ruang Kelas di TK ABA Gedongkiwo Yogyakarta* sebagai Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)

Demikian surat keterangan ini dibuat, dengan sesungguhnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 09 April 2013
Kepala TK ABA Gedongkiwo



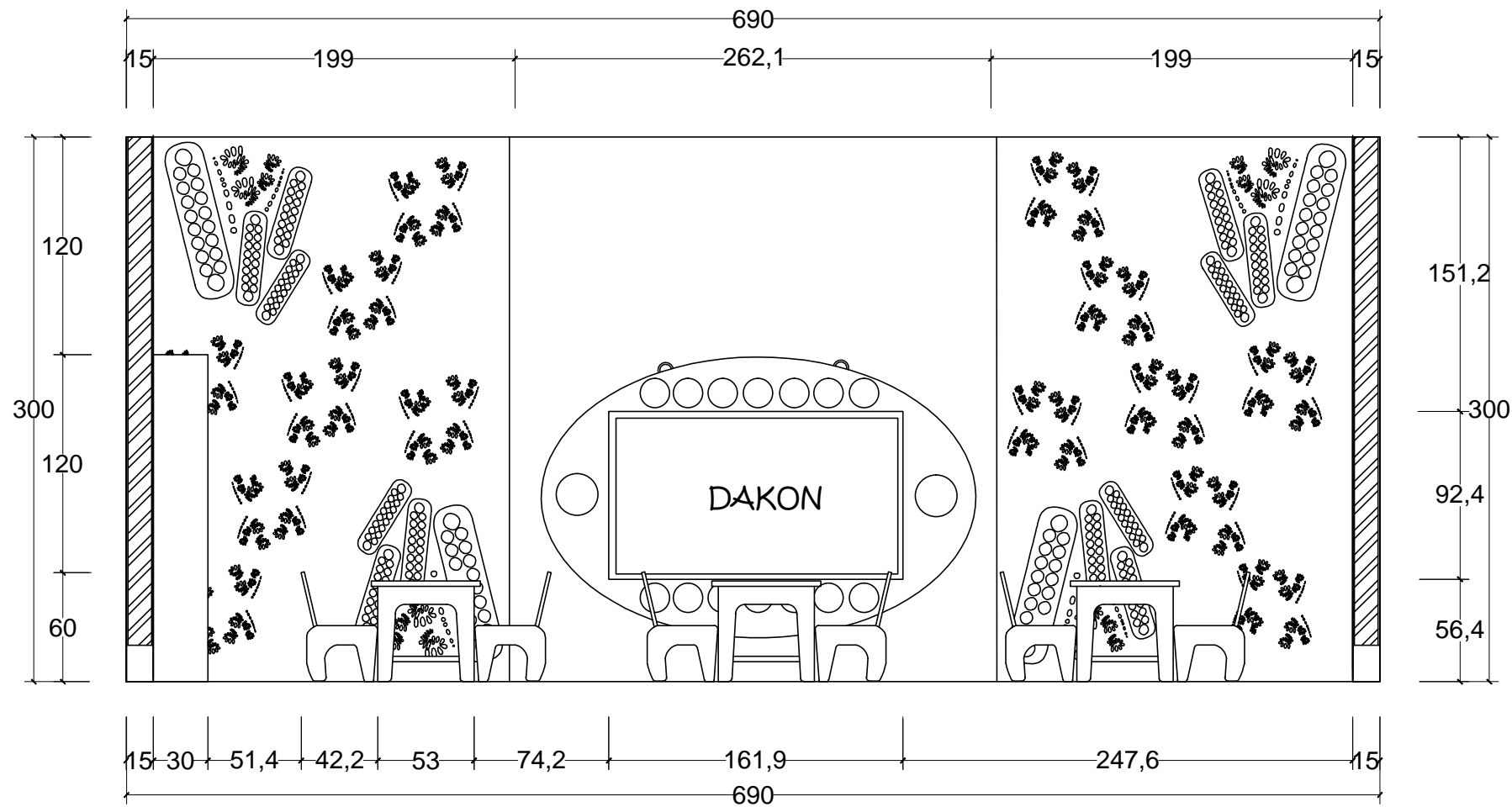
Sumiyati, S.Pd.AUD
NIP. 197220328 200801 2 005



TUGAS AKHIR KARYA SENI
PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL "DAKON" SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO

Nama Mahasiswa	Pembimbing	Gambar	Skala	Alamat Proyek	Keterangan
Annisah Noviarti NIM. 09206241018	Dwi Retno S. A, M.Sn. NIP.197002032000032001	DENAH PERANCANGAN	1 : 20	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta.	

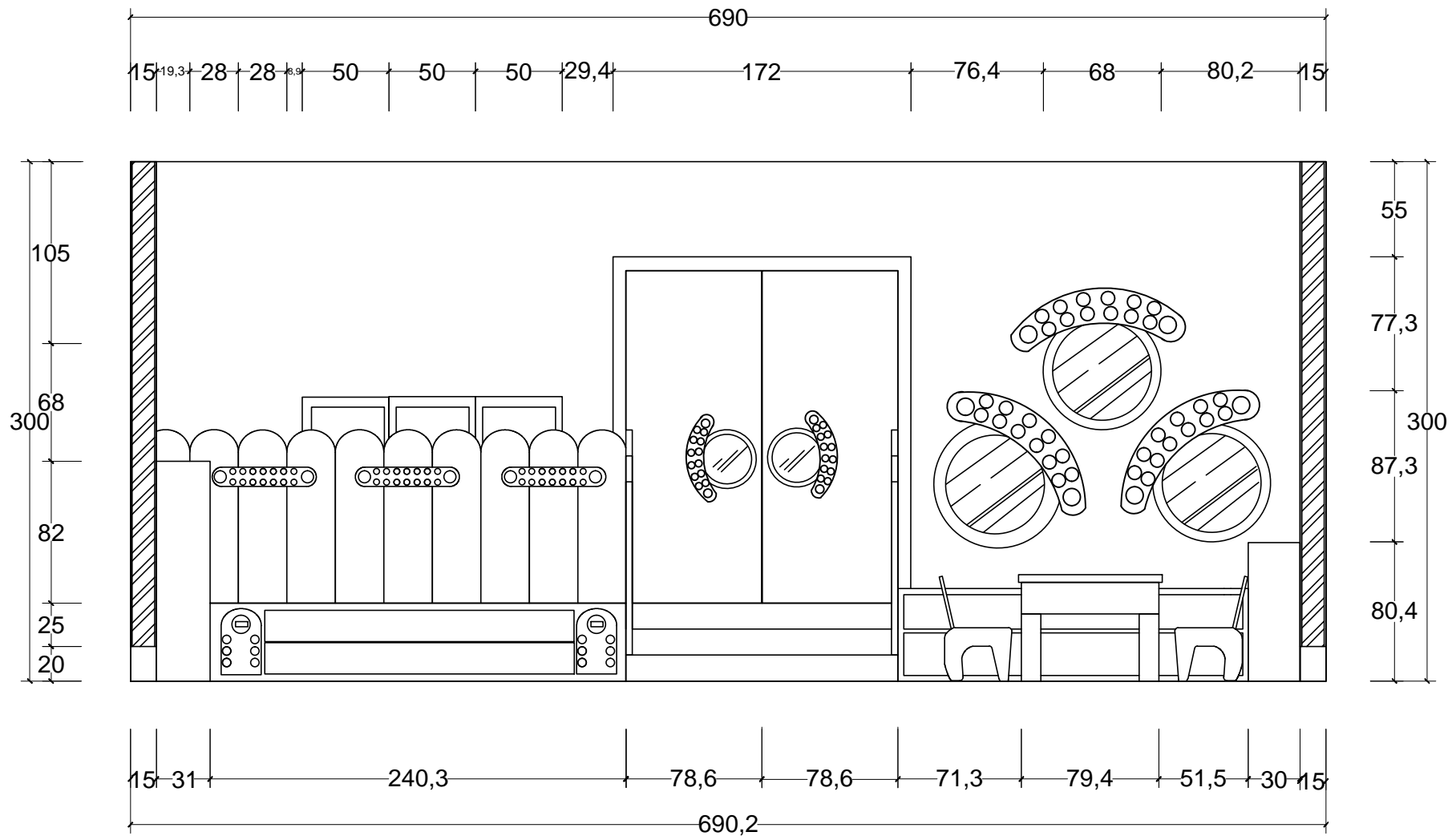
FurniChild



POTONGAN C-C
 SKALA 1 : 20



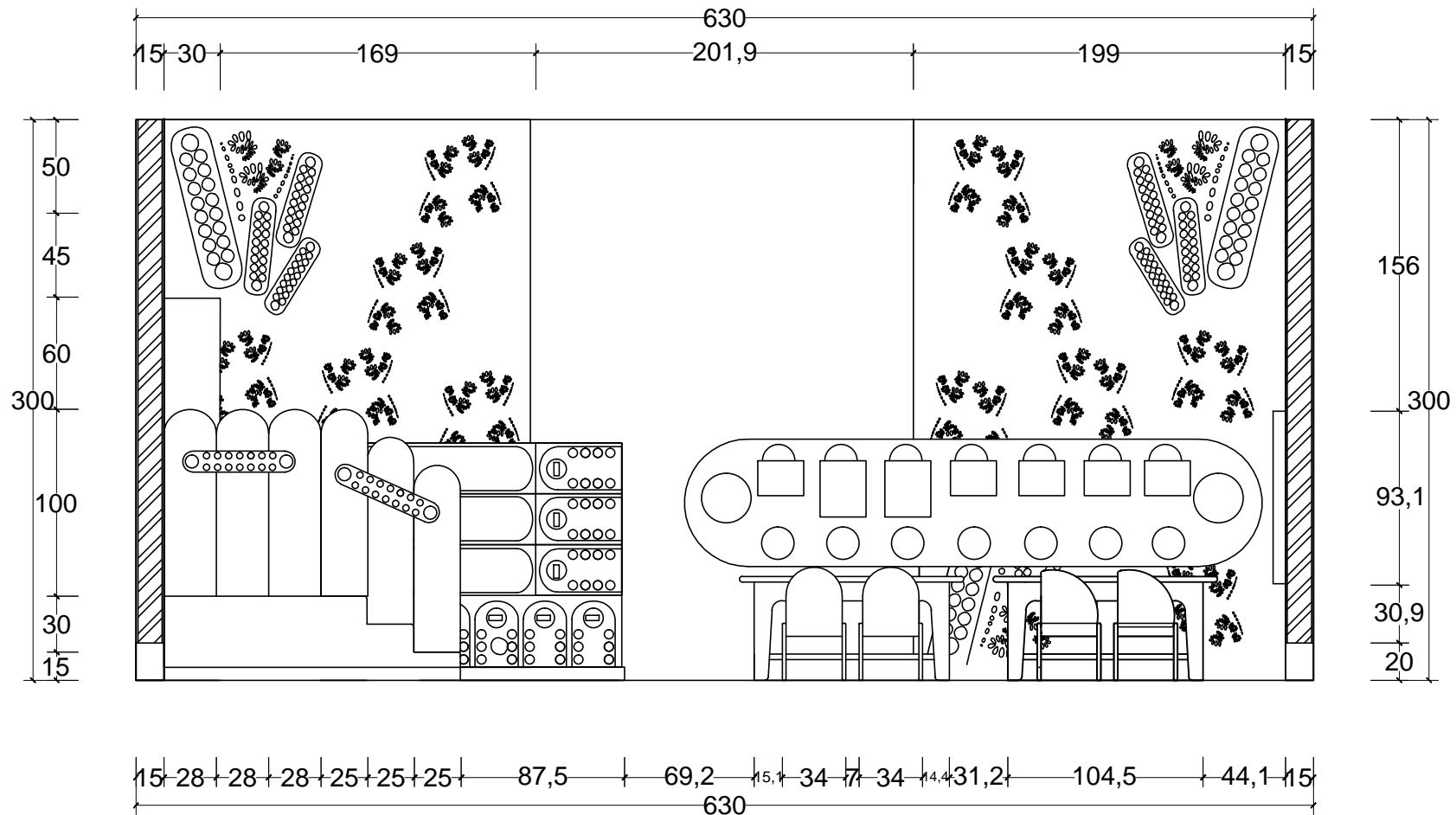
TUGAS AKHIR KARYA SENI						FurniChild
PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL “DAKON” SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO						
Nama Mahasiswa	Pembimbing	Gambar	Skala	Alamat Proyek	Keterangan	
<u>Annisah Noviarti</u> NIM. 09206241018	<u>Dwi Retno S. A, M.Sn.</u> NIP.197002032000032001	POTONGAN C - C	1 : 20	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta.		



POTONGAN D-D
SKALA 1 : 20



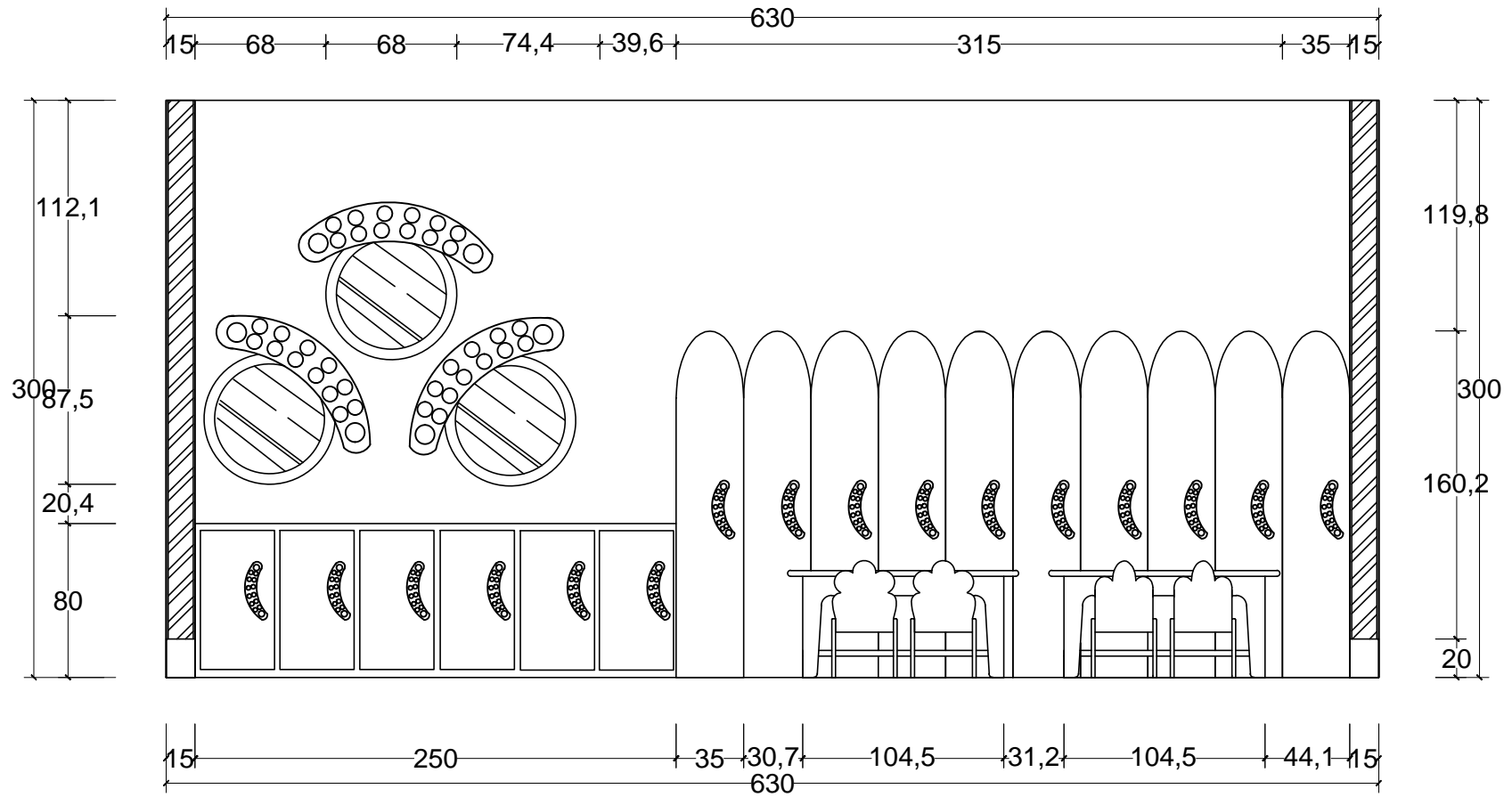
TUGAS AKHIR KARYA SENI						FurniChild
PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL “DAKON” SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO						
Nama Mahasiswa	Pembimbing	Gambar	Skala	Alamat Proyek	Keterangan	
<u>Annisah Noviarti</u> 09206241018	<u>Dwi Retno S. A, M.Sn.</u> NIP.197002032000032001	POTONGAN D-D	1 : 20	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta.		



POTONGAN B-B
SKALA 1 : 20



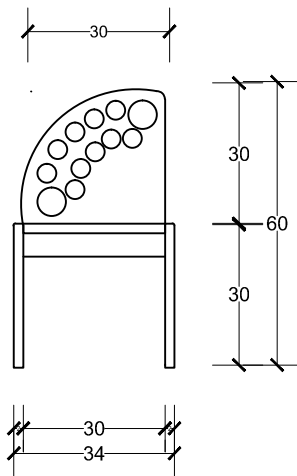
TUGAS AKHIR KARYA SENI						FurniChild
PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL “DAKON” SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO						
Nama Mahasiswa	Pembimbing	Gambar	Skala	Alamat Proyek	Keterangan	
<u>Annisah Novianti</u> 09206241018	<u>Dwi Retno S. A, M.Sn.</u> NIP.197002032000032001	POTONGAN B-B	1 : 20	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta.		



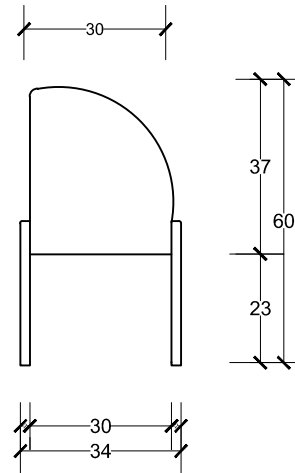
POTONGAN A-A
SKALA 1 : 20



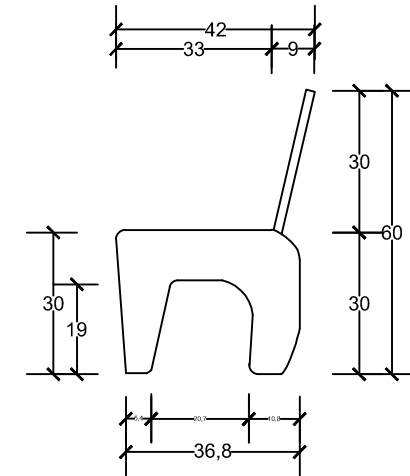
TUGAS AKHIR KARYA SENI						FurniChild
PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL “DAKON” SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO						
Nama Mahasiswa	Pembimbing	Gambar	Skala	Alamat Proyek	Keterangan	
<u>Annisah Noviarti</u> 09206241018	<u>Dwi Retno S. A., M.Sn.</u> NIP.197002032000032001	POTONGAN A-A	1 : 20	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta.		



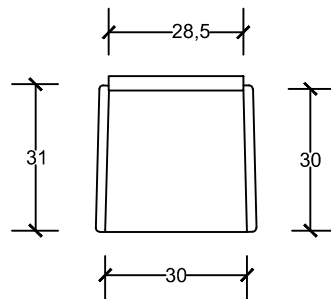
Tampak Depan



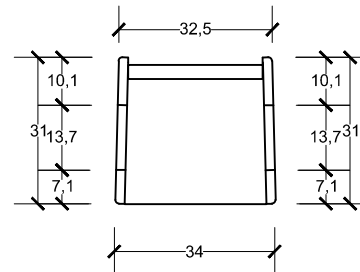
Tampak Belakang



Tampak Samping



Tampak Atas



Tampak Bawah

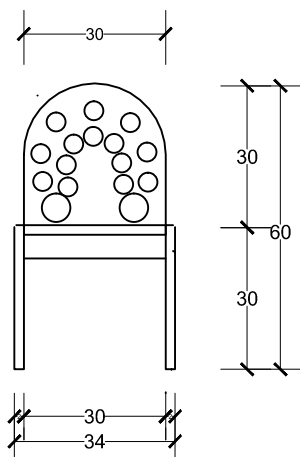
KURSI 1
SKALA 1 : 20



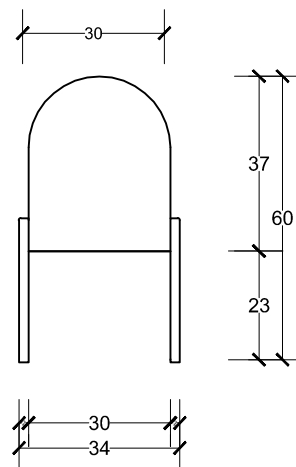
TUGAS AKHIR KARYA SENI
PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL "DAKON" SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO

Nama Mahasiswa	Pembimbing	Gambar	Skala	Alamat Proyek	Keterangan
Annisah Novianti NIM.09206241018	Dwi Retno S.A, M.Sn. NIP.197002032000032001	KURSI 1	1 : 20	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta.	

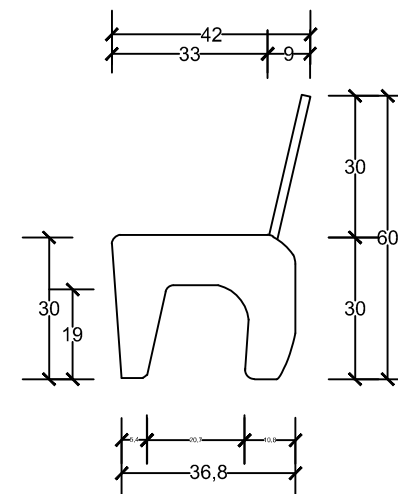
FurniChild



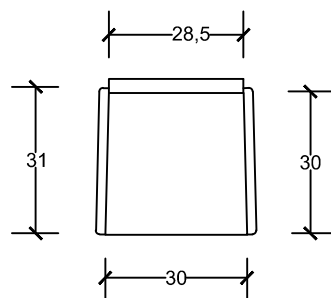
Tampak Depan



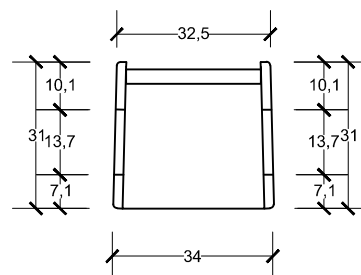
Tampak Belakang



Tampak Samping



Tampak Atas



Tampak Bawah

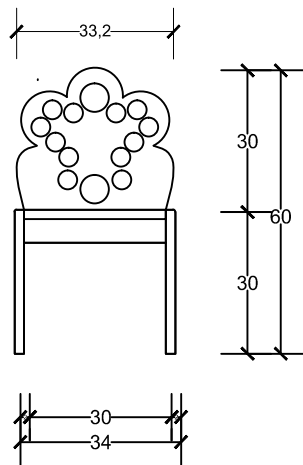
KURSI 2
SKALA 1 : 20



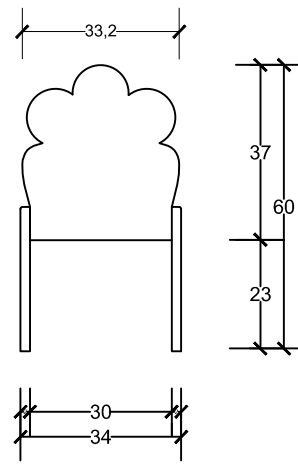
TUGAS AKHIR KARYA SENI
PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL "DAKON" SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO

Nama Mahasiswa	Pembimbing	Gambar	Skala	Alamat Proyek	Keterangan
Annisah Novianti NIM.09206241018	Dwi Retno S.A, M.Sn. NIP.197002032000032001	KURSI 2	1 : 20	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta.	

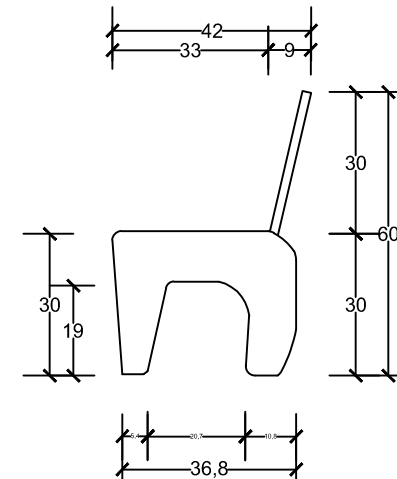
FurniChild



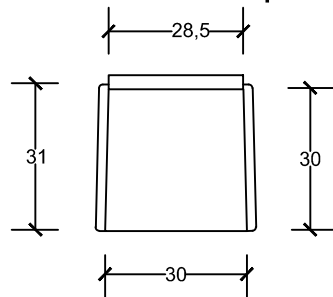
Tampak Depan



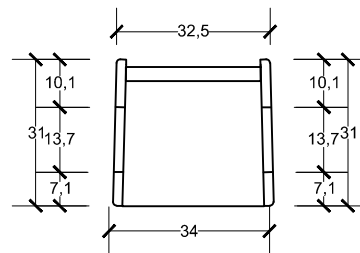
Tampak Belakang



Tampak Samping



Tampak Atas

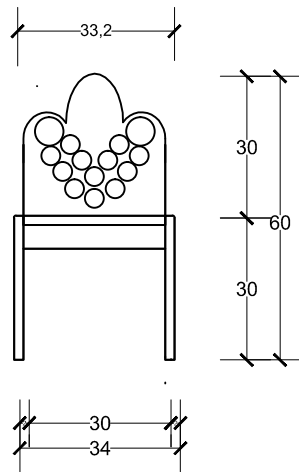


Tampak Bawah

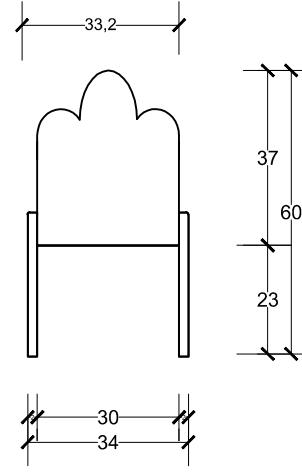
KURSI 3
SKALA 1 : 20



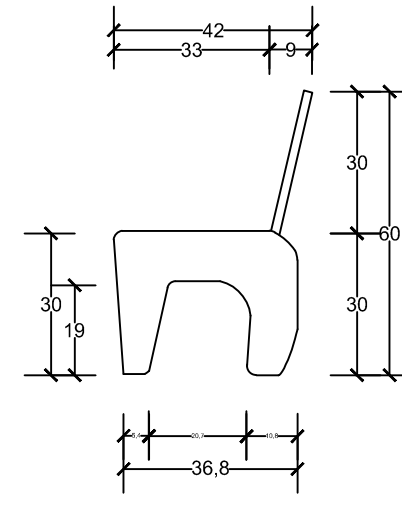
TUGAS AKHIR KARYA SENI						FurniChilod
PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL “DAKON” SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO						
Nama Mahasiswa	Pembimbing	Gambar	Skala	Alamat Proyek	Keterangan	
<u>Annisah Novianti</u> NIM.09206241018	<u>Dwi Retno S.A, M.Sn.</u> NIP.197002032000032001	KURSI 3	1 : 20	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta.		



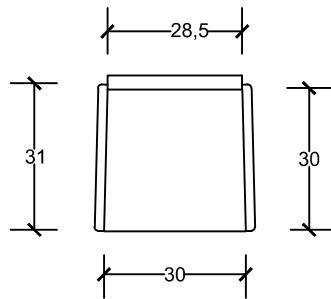
Tampak Depan



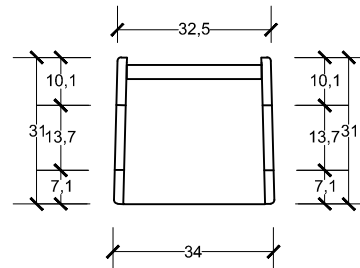
Tampak Belakang



Tampak Samping



Tampak Atas



Tampak Bawah

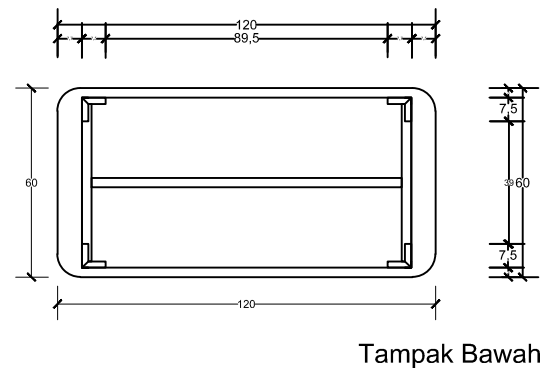
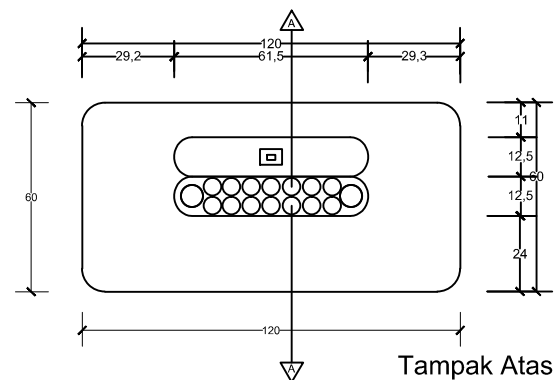
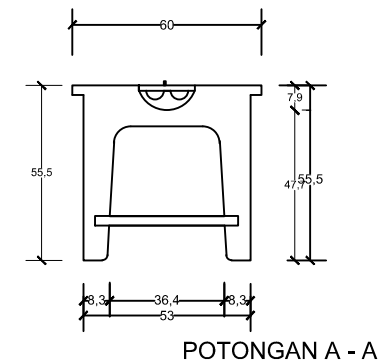
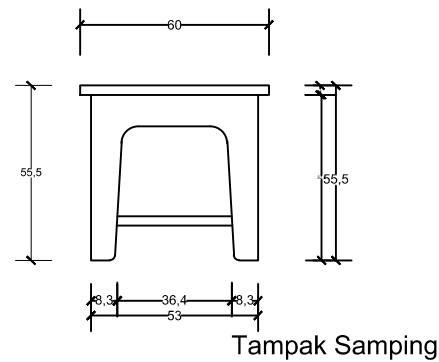
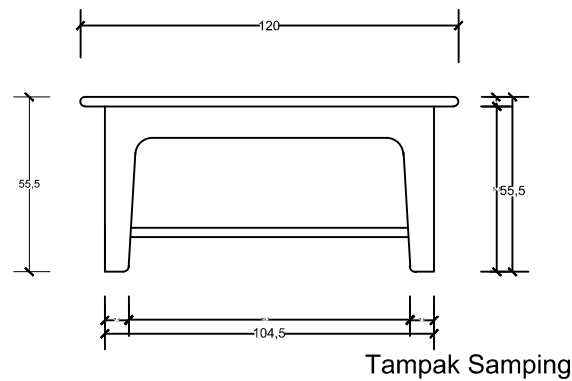
KURSI 4
SKALA 1 : 20



TUGAS AKHIR KARYA SENI
PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL "DAKON" SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO

Nama Mahasiswa	Pembimbing	Gambar	Skala	Alamat Proyek	Keterangan
Annisah Noviarti NIM.09206241018	Dwi Retno S.A, M.Sn. NIP.197002032000032001	KURSI 4	1 : 20	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta.	

FurniChild




MEJA DAKON
SKALA 1 : 20



TUGAS AKHIR KARYA SENI					
PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL “DAKON” SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO					
Nama Mahasiswa	Pembimbing	Gambar	Skala	Alamat Proyek	Keterangan
Annisah Noviarti NIM.09206241018	Dwi Retno S.A, M.Sn. NIP.197002032000032001	MEJA DAKON	1 : 20	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron, Yogyakarta.	

FurniChild



	TUGAS AKHIR KARYA SENI					<i>Furnichild</i>
	PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL “DAKON” SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO					
	NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING	GAMBAR PERSPEKTIF	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN	
	<u>ANNISAH NOVIARTI</u> NIM. 09206241018	<u>DWI RETNO S.A. M.Sn</u> NIP. 197002032000032001	AREA BELAJAR	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron Yogyakarta		




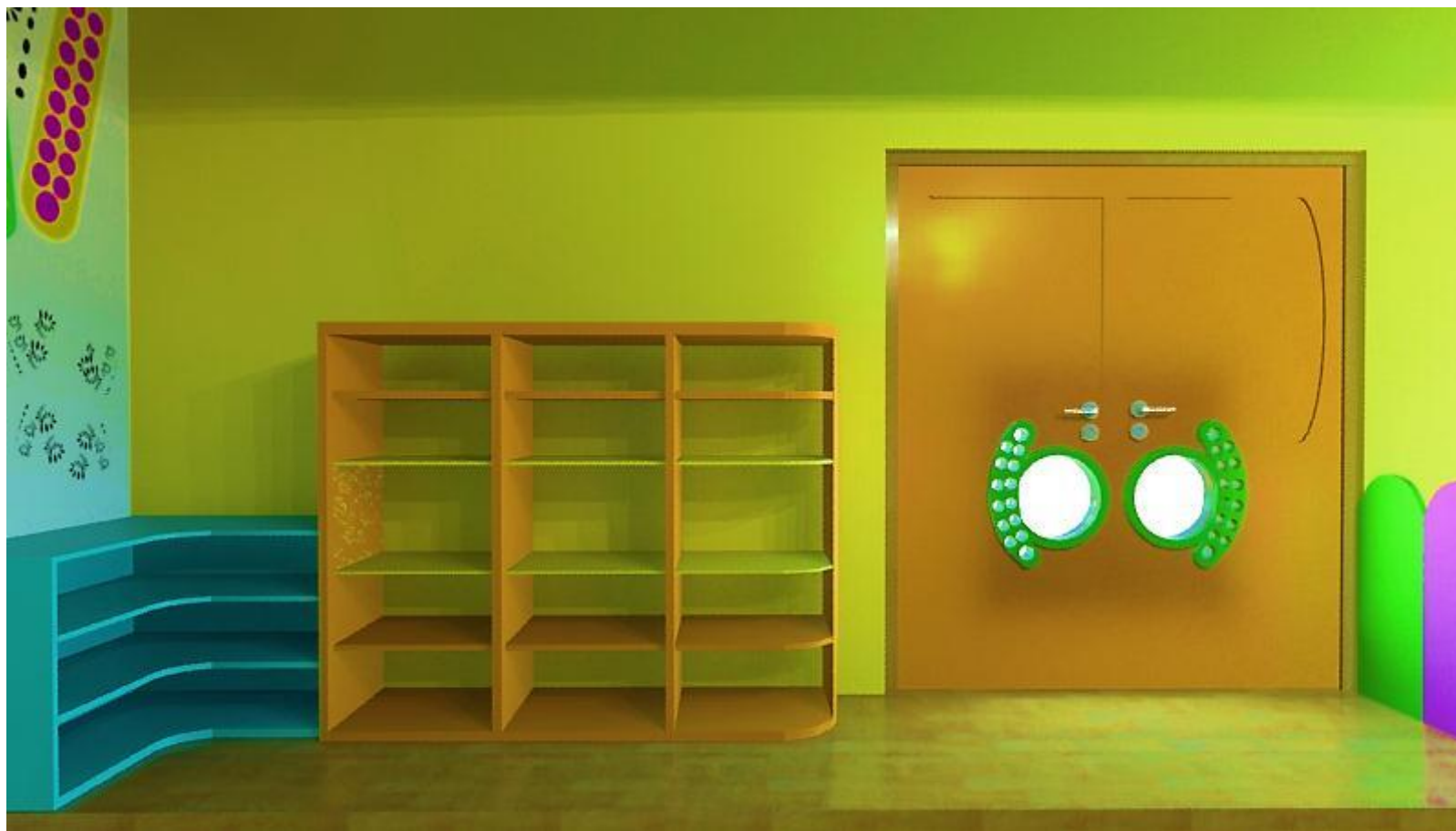
TUGAS AKHIR KARYA SENI
PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL "DAKON" SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO

NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING	GAMBAR PERSPEKTIF	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN
ANNISAH NOVIARTI NIM. 09206241018	DWI RETNO S.A. M.Sn NIP. 197002032000032001	AREA MEMBACA	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron Yogyakarta	

Furnichild



	TUGAS AKHIR KARYA SENI					<i>Furnichild</i>
	PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL “DAKON” SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO					
	NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING	GAMBAR PERSPEKTIF	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN	
	<u>ANNISAH NOVIARTI</u> NIM. 09206241018	<u>DWI RETNO S.A. M.Sn</u> NIP. 197002032000032001	AREA TUTORIAL	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron Yogyakarta		



TUGAS AKHIR KARYA SENI

PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL "DAKON" SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO

NAMA MAHASISWA

PEMBIMBING

GAMBAR PERSPEKTIF

ALAMAT PROYEK

KETERANGAN

ANNISAH NOVIARTI
NIM. 09206241018


DWI RETNO S.A. M.Sn
NIP. 197002032000032001

**AREA
PENYIMPANAN**

Gedongkiwo MJ
1/1000 Matrijeron
Yogyakarta

Furnichild




	TUGAS AKHIR KARYA SENI					<i>Furnichild</i>
	PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL “DAKON” SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO					
	NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING	GAMBAR PERSPEKTIF	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN	
<u>ANNISAH NOVIARTI</u> NIM. 09206241018	<u>DWI RETNO S.A. M.Sn</u> NIP. 197002032000032001	AREA LALU LINTAS	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron Yogyakarta			



Area Belajar



Tangga & pintu


	TUGAS AKHIR KARYA SENI					<i>Furnichild</i>
	PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL “DAKON” SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO					
	NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING	GAMBAR	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN	
	<u>ANNISAH NOVIARTI</u> NIM. 09206241018	<u>DWI RETNO S.A. M.Sn</u> NIP. 197002032000032001	MAKET	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron Yogyakarta	Karton+stiker	



Area membaca & Area penyimpanan



Area tutorial

	TUGAS AKHIR KARYA SENI					<i>Furnichild</i>
	PROYEK : PERMAINAN TRADISIONAL “DAKON” SEBAGAI TEMA PERANCANGAN INTERIOR RUANG KELAS DI TK ABA GEDONGKIWO					
	NAMA MAHASISWA	PEMBIMBING	GAMBAR	ALAMAT PROYEK	KETERANGAN	
<u>ANNISAH NOVIARTI</u> NIM. 09206241018	<u>DWI RETNO S.A. M.Sn</u> NIP. 197002032000032001	MAKET	Gedongkiwo MJ 1/1000 Matrijeron Yogyakarta	Karton+stiker		